tème de jeu fort similaire à celui de la première partie. Le jeu se déroule à deux niveaux. Une première carte, montre la région, avec les différents types de terrains. Lors d'une rencontre ou dans certains lieux bien précis, vous passerez alors en vue détaillée. Là, vous affronterez vos ennemis, trouverez des objets, et ferez des rencontres plus amicales. Certains personnages se joindront à vous, d'autres vous donneront des renseignements ou des objets. Vous pourrez inspecter un endroit, laisser, prendre ou utiliser un objet, lancer des sorts (pour Raistlin et Goldmoon), modifier l'ordre de marche, vous reposez, etc. Vous pourrez bien sûr sauvegarder à tout moment une partie. Avec un scénario plus poussé que dans la première version, les auteurs ont modifié l'ancien système de jeu, pour lui rajouter quelques options et surtout l'améliorer.

Décidément SSI frappe très fort ce mois-ci avec ses nombreuses arrivées dans le domaine d'AD&D. Heroes Of The Lance était déjà bien, la suite, Dragons of Flame est cent fois mieux. Elle est beaucoup plus complexe, et ne se contente pas d'explorer des labyrinthes. De plus, une majeure partie des objets magiques de Dragonlance s'y trouvent. Les sorts sont plus nombreux (étant donné que les personnages ont monté de niveau) ainsi que les potions. Au niveau du graphisme, je le trouve plus sympathique et plus travaillé que dans la première partie. Ayant lu toute la collection des Dragonlances (plusieurs fois, même) je peux vous dire que la trame menée par SSI suis fidèlement l'histoire, et c'est avec impatience que j'attends la suite.

DRAGONS OF FLAME

SCENARIO: 85% **COMMANDE: 79%**

GRAPHISME: 77% **ANIMATION: 74%**

SON: 62%

NIVEAU: assez difficile

INTERET: 92%

SCAPEGHOST

LEVEL 9 env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Level 9 is back, avec un nouveau jeu d'aventure assez original. Tout comme pour Ingrid's Back, vous avez en fait trois petits scénarios que vous pouvez jouer à la suite, ou dans un ordre quelconque. Vous jouer le rôle d'un policier, et quoi que vous fassiez, vous êtes mort dès les premières secondes de l'aventure. C'est pas une blague, puisqu'en fait vous allez jouer le rôle d'un fantôme, qui va essayer de retrouver ses meurtriers, un gang de criminels sans scrupules. Et puis il y a aussi la maison abandonnée, tout là-haut sur la colline, mais faites attention aux exorcistes et tueurs de fantômes en tout genre. Comme vous le voyez, les scénarios sont assez nouveaux dans le genre, avec en plus une approche particulière. Essayez donc de saisir un objet quand vous êtes intangible, c'est pas évident croyez-moi! Et puis, votre nouvelle vie se passe la nuit, il faut donc éviter les lumières et tout ce qui peut vous nuire (au début, vous ne saurez pas ce qui est dangereux pour vous et c'est pas triste). L'analyseur de syntaxe est puissant, et avec le bouton droit de la souris vous pourrez dérouler les pages graphiques. Attention, ce jeu est en anglais, et qui plus est un anglais assez difficile, alors jeunes français que la langue de Shakespeare rebute, essayez autre chose, vous n'allez rien piger.

Devant le nombre incroyable de suits qui arrivent et surtout leur qualité, j'avais un peu oublié les gens de Level 9 et leurs jeux d'aventure (Gnome Ranger 1 et 2). Assez classiques dans leurs graphismes et leur système de jeu, ils sont toujours assez innovateurs au niveau du scénario. Jouer le rôle d'un fantôme est une expérience assez intéressante, de nombreux problèmes jusqu'alors inconnus apparaissant (prendre un objet dans votre condition n'est pas facile), sans parler du risque de se faire exorciser. L'idée des trois scenarios (cf. Gnome Ranger 2) est elle aussi appreciable.

SCAPEGHOST

SCENARIO: 87% **COMMANDE: 90%**

GRAPHISME: 91% **ANIMATION: -**

SON: -

Une version Amiga sera bientôt disponible. Pas de version PC annoncée.

NIVEAU: difficile

INTERET: 79%

LES 4 D'OR 1989

Comme l'année dernière, les 4 d'Or récompenseront les meilleurs produits de l'année. Nous n'avons pas hésité à avoir 27 catégories pour bien cibler tous les type de jeux disponibles. En revanche, contrairement à l'année dernière, vous allez vous aussi pouvoir élire les 4 d'Or. Attention, pour ce faire, vous ne pourrez qu'envoyer cette feuille en la découpant du magazine, après avoir coché votre favori dans les catégories où vous désirez voter. Pas de photocopies! Pas de recopies! Seules les réponses envoyées sur cette feuille seront acceptées, histoire d'éviter toute triche. Parmi les produits nominés, certains ne sont pas encore disponibles et sortiront courant décembre. Nous vous conseillons donc de voter, disons après Noël, histoire de pouvoir jeter un oeil à tous les nominés. Inutile de vous presser, les bulletins peuvent nous parvenir jusqu'au 12 janvier inclu. Le vote des lecteurs représentera la moitié du vote final, l'autre moitié sera votée par Génération 4. Les résultats seront donnés dans le numéro de février de Génération 4, mais surtout lors d'une grande soirée privée que nous organiserons fin janvier. Quelques-uns d'entre vous pourront être invités, mais nous vous en dirons beaucoup plus le mois prochain!

MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADE
La qualité de l'adaptation rentre évidemment en compte, mais la qualité du jeu en lui-même aussi. Il est en effet plus facile d'adapter un mauvais jeu qu'un bon!
- ❒ Hard Drivin (Domark)
- ❒ New-Zealand Story (Ocean)
- ❒ Ninja Warrior (Virgin Games)
- ❒ Silkworm (Virgin Games)

MEILLEUR JEU D'ACTION ORIGINAL
- ❒ Batman (Ocean)
- ❒ Rick Dangerous (Firebird)
- ❒ Stryx (Psyclapse)
- ❒ Twin World (Ubi Soft)

MEILLEUR SHOOT'EM'UP
- ❒ Bad Company (Logotron)
- ❒ Blood Money (Psygnosis)
- ❒ Quartz (Firebird)
- ❒ Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR JEU D'ARCADE/AVENTURE
- ❒ It Came From The Desert (Cinemaware)
- ❒ Kristal (Addictive)
- ❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
- ❒ Targhan (Silmarils)

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE
- ❒ Adidas Beach-Volley (Ocean)
- ❒ Great Courts (Ubi Soft)
- ❒ Kick Off (Anco)
- ❒ Tennis Cup (Loriciel)

MEILLEUR JEU DE COURSE
- ❒ Chase HQ (Ocean)
- ❒ Hard Drivin (Domark)
- ❒ Stunt Car (Microstyle)
- ❒ Vette (Spectrum Holobyte)

MEILLEUR JEU DE COMBAT
- ❒ Barbarian 2 (Palace)
- ❒ Budokan (Electronic Arts)
- ❒ Chambers Of Shaolin (Grandslam)
- ❒ Wild Street (Titus)

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL
- ❒ Bomber (Activision)
- ❒ Falcon (Spectrum Holobyte)
- ❒ F29 Retaliator (Ocean)
- ❒ U.F.O. (Sublogic)

MEILLEURE SIMULATION
- ❒ 688 Attack Sub (Electronic Arts)
- ❒ M1 Tank Platoon (Microprose)
- ❒ M4 Sherman (Loriciel)
- ❒ Vette! (Spectrum Holobyte)

MEILLEURE ADAPTATION
Cette catégorie concerne les jeux basés sur des héros, des films, des BD, etc.
- ❒ Batman (Ocean)
- ❒ Ghosthusters 2 (Activision)
- ❒ Indiana Jones & The Last Crusade: Action Game (Lucasfilm Games)
- ❒ Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)

MEILLEUR JEU EN 3D
Il nous a été impossible de départager quatre produits, et nous vous en proposons donc 6!
- ❒ Drakken (Infogrames)
- ❒ F29 Retaliator (Ocean)
- ❒ Hard Drivin (Domark)
- ❒ Interphase (Imageworks)
- ❒ M4 Sherman (Loriciel)
- ❒ Stunt Car (Microstyle)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE FRANÇAIS
- ❒ Explora 2 (Infomédia)
- ❒ Kult (Exxos)
- ❒ Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames)
- ❒ Voyageurs du Temps: la Menace (Delphine)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE ÉTRANGER
- ❒ Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Games (Lucasfilm Games)
- ❒ Maniac Mansion (Lucasfilm Games)
- ❒ Police Quest 2 (Sierra-On-Line)
- ❒ Zak Mac Kracken & The Alien Mindbenders (Lucasfilm Games)

MEILLEUR JEU D'AVENTURE INTERACTIF
Cette catégorie regroupe les jeux d'aventure, où les personnages sont définis selon des caractéristiques, pourcentages, etc. Bref, ce que certains appelleraient des jeux de rôle!
- ❒ B.A.T. (Ubi Soft)
- ❒ Drakken (Infogrames)
- ❒ Hero's Quest (Sierra-On-Line)
- ❒ Hound Of Shadow (Electronic Arts)

MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE
❒ Conflict Europe (PSS)
❒ Full Metal Planete (Infogrames)
❒ Populous (Electronic Arts)
❒ Sim City (Infogrames)

MEILLEUR JEU D'ARCADE/STRATÉGIE
❒ Infestation (Psyclapse)
❒ Interphase (Imageworks)
❒ It Came From The Desert (Cinemaware)
❒ North & South (Infogrames)

MEILLEUR JEU ORIGINAL ou INNOVATEUR
❒ Archipelagos (Logotron)
❒ Populous (Electronic Arts)
❒ Sim City (Infogrames)
❒ Weird Dreams (Rainbird)

MEILLEUR GRAPHISME
❒ It Came From The Desert (Cinemaware)
❒ Lost Patrol (Ocean)
❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
❒ Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR SON
❒ B.A.T. (Ubi Soft)
❒ Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames)
❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
❒ Voyageurs du Temps (Delphine)

MEILLEURE ANIMATION
❒ Dragon's Lair (Readysoft)
❒ Ninja Warrior (Virgin Games)
❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
❒ Wild Streets (Titus)

MEILLEUR PACKAGING
❒ Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)
❒ MI Tank Platoon (Microprose)
❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
❒ Their Finest Hour: The Battle Of Britain (Lucasfilm Games)

MEILLEURE PRÉSENTATION
Attention, il s'agit de l'introduction du programme.
❒ Blood Money (Psygnosis)
❒ Infestation (Psyclapse)
❒ It Came From The Desert (Cinemaware)
❒ Stryx (Psyclapse)

MEILLEURE RÉALISATION
Ce sont les jeux qui présentent un aspect sensationnel au niveau de la réalisation ou de la technique de programmation
❒ Dragon's Lair (Readysoft)
❒ Ninja Warrior (Virgin Games)
❒ Shadow Of The Beast (Psygnosis)
❒ Xenon 2 (Imageworks)

MEILLEUR JEU ÉTRANGER
La catégorie étant importante, nous avons carrément 9 nominés.
❒ Bomber (Activision)
❒ F29 Retaliator (Ocean)
❒ Hard Drivin (Domark)
❒ Indiana Jones & The Last Crusade: Adventure Game (Lucasfilm Games)
❒ Interphase (Imageworks)
❒ It Came From The Desert (Cinemaware)
❒ Populous (Electronic Arts)
❒ Xenon 2 (Imageworks)
❒ Ninja Warrior (Virgin Games)

MEILLEUR JEU FRANÇAIS
Encore une fois, neuf jeux sont nominés pour ce titre.
❒ B.A.T. (Ubi Soft)
❒ Drakken (Infogrames)
❒ Great Courts (Ubi Soft)
❒ Kult (Exxos)
❒ M4 Sherman (Loriciel)
❒ Sim City (Infogrames)
❒ Tennis Cup (Loriciel)
❒ Voyageurs Du Temps (Delphine)
❒ Wild Street (Titus)

MEILLEURE COMPAGNIE ETRANGERE
❒ Electronic Arts (Budokan, Hound Of Shadow, Sword Of Twilight, Populous, Powerdrome)
❒ Lucasfilm Games (Battle Of Britain, Indy: Action Game, Indy: Adventure Game, Maniac Mansion, Zak Mac Kracken)
❒ Mirrorsoft (Bloodwych, Conflict Europe, Falcon & Mission Disk 1, Interphase, Xenon 2, Vette)
❒ Ocean (Batman, Beach Volley, Cabal, Chase HQ, Dragon Ninja, F29 Retaliator, Lost Patrol, New-Zealand Story, Operation Thunderbolt, Robocop, Voyager)
❒ Psygoosis (Ballistix, Blood Money, Infestation, Never Mind, Shadow Of The Beast, Stryx)

MEILLEURE COMPAGNIE FRANÇAISE
❒ Delphine Software (Bio Challenge, Castle Warrior, Voyageurs du Temps)
❒ Infogrames (Drakken, Kult, North & South, Quête de l'Oiseau du Temps, Sim City)
❒ Loriciel (M4 Sherman, Pinball Magic, Skweek, Tennis Cup, West Phaser)
❒ Titus (Dark Century, Knight Force, Titan, Wild Street)
❒ Uhi Soft (B.A.T., Great Courts, Super Puffy, Twin World)

PRIX SPECIAL
V-a-t-il selon vous un logiciel qui mérite un prix spécial? Si oui, lequel, et pourquoi?
Programme: **Raison:**

Si vous désirez avoir une chance de gagner l'un des 50 T-Shirts que nous offrirons par tirage au sort, veuillez compléter le bon suivant.

NOM:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: **Ville:**
Machine:

IL SUFFIT DE REPONDRE JUSTE A UNE QUESTION QUE L'EQUIPE DU SERVEUR VOUS POSERA POUR REMPORTER UN SOFT SUR ST, AMIGA, OU PC.
RENDEZ-VOUS EN MESSAGERIE DIRECTE SUR LE
3615 GEN4

GÉNÉRATION 4

INFESTATION

GÉNÉRATION 4

GÉNÉRATION 4

HILLSFAR

GÉNÉRATION 4

DRAGONS OF FLAME

GÉNÉRATION 4

Poster de l'affiche du film GHOSTBUSTERS II

RÉSUMÉ ÉTÉ 1989
CATALOGUE DE LA BOUTIQUE

Ce résumé du catalogue vous permet de connaître l'ensemble des produits disponibles à la Boutique de Pressimage. Pour en savoir plus sur chacun des produits, il faut se reporter aux catalogues parus dans les numéros d'été de ST Mag (32) et Génération 4 (13). Si vous ne les possédez pas, vous pouvez les commander au prix de 25F chacun (port compris), ou bien vous reporter au catalogue seul, que vous pouvez commander au prix de 10F (port compris), remboursable dès le premier achat.

CONNECTIQUE

CABLE MIDI 1,20m	60F
5 m	95F
COMMUTATEUR VIDEO	295F
CORDON IMPRIMANTE	145F
CORDON MINITEL	90F
CORDON PERITEL	260F
RALLONGE JOYSTICK/SOURIS	
-20 cm	60F
-2 m	95F

DISQUETTES ET LECTEURS

DISQETTES TDK SF DD	
- la boîte de 10	100F
LECTEUR SF 354	800F
LECTEUR DF	
(Pour anciens 520 ST)	990F
RANGEMENTS TOILES	
-10 disks	120F
20 disks	160F

HOUSSES ET SOURIS

HOUSSES ST et AMIGA	
-écran	65 à 85F
-clavier	85 à 105F
MOUSE MAT	65F
TRACK BALL 3.0	345F

DIVERS

RUBAN SMM804	60F
RUBAN STAR NL-10	95F
CASSETTES AUDIO	
-lot de 10	30F
FILTRE OIGIT DG88	2200F

LIVRES

- ST	
BIEN DEBUTER SUR ST	129F
GRAPHISMES EN 3D	179F
GRAPHISMES EN GFA	249F
TRUCS ET ASTUCES en Gfa	269F
MUSIQUE ET MIDI	149F
SOS GFA BASIC	149F
AU COEUR DE L'ATARI ST	90F
- AMIGA	
BIEN DEBUTER SUR AMIGA	149F
LE LIVRE OE l'AMIGA BASIC	249F
LE LIVRE DU GRAPHISME	249F
- DIVERS	
COPILOT	145F
INITIATION AU Gfa (fiches seules	75F
- avec classeur	100F

Les nouveautés sont en page 106 et le bon de commande est en page 153

ANCIENS NUMEROS

ST MAGAZINE (depuis No 3)	25F
GENERATION 4 (depuis No 1)	25F
MICRO IMPRESSION (depuis No 1)	25F

LES DISQUETTES DU JOURNAL

Retrouvez tous les listings publiés dans ST MAGAZINE sous forme de fichiers .DOC ou directement sous forme éxécutable.
Alors fini la corvée de la saisie !!
l'unité 75F

Achats depuis l'étranger

Pour les paiements sur l'étranger nous ne pouvons accepter que trois modes de règlement :

- Le mandat postal.
- L'Eurochèque avec une majoration de 71.16 FF sur le montant de votre facture.
- Le virement "SWIFT" de banque à banque :

Pour le compte de la société **Pressimage**

Compte numéro - *20252303*
Banque : *SG Louis Blanc*
Code guichet . *03500*
Code "SWIFT" : *SOGE FR PP*

En **N'OUBLIANT PAS DE PRECISER A VOTRE BANQUE LE MOTIF** de la transaction, par exemple : abonnement, achat disquette.

JEUX ET LOISIRS

ARK-ED	75F
ARK-ED II	75F
ASTROLOGIE	195F
ATOMIA	75F
AUTO ECOLE	95F
BATAILLE NAVALE	75F
BREAK YOUR MIND	75F
CYBERTRON	75F
DEMO BOLO	75F
DEPASOFT	75F
GAGS	75F
JEUKRAK	75F
LES GROSSES TETES	75F
LOTO	75F
MAGICPACK	195F
MEC LOVE STORY	75F
MEMORIX	75F
MINOS	75F
MONI MORSE	75F
MONOPOLY	75F
MOTS CROISES	145F
POKER CLUB	75F
PUZZLES	75F
PYRAMINOS	75F
QI TEST	75F
QUIZZ	75F
RESEAUX NEURONAUX	95F
REVERSI BRAIN (couleur)	95F
REVERSI BRAIN (toutes résol.)	145F
SIMUL GESTION ENTREPRISES	75F
SNARK I	75F
SPACE KILLER	75F
SPACE TILE	75F
SPOOK	75F
ST PORTRAIT	75F
STRIP BREAK-OUT	75F
UMS Scenary Disk ANTIQUITE I	75F
X MASTER	75F
YAMS	75F

GRAPHISME

AQUARELLES	75F
ATAORAW	195F
CLIPBOARD	75F
DEGAS COLLECTION 1	75F
DEGAS COLLECTION 2	75F
DEGAS COLLECTION 3	75F
DEMO IMAGIC I	75F
DEMO IMAGIC II	75F
ECRAN AMIGA	75F
GEMFED	75F
GRAPHIC DEMO	75F
FIXIMAGE	95F
IMAGES DIGITALES	75F
LE DEFOULOIR	75F

AVEZ VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE ST MAG ???

LE PACK DU SIECLE N°1

Comprend :

4 Reliures ou Coffrets + (n'oubliez pas de le préciser) la collection complete de ST MAG du N°3 au N°30 (soit 28 numéros) bande de veinards, pour seulement **650 frs** (port compris)

NOUVEAUTES DU ST MAG N° 34

MYREPLAY	95F
VIRUS KILLER	20F
BOOT 2D	20F

SPECLOAD	195F
TINYCLIP	195F
TINY COLLECTION 1	75F
TINY COLLECTION 2	75F
TINY COLLECTION 3	75F
UTILITAIRES OEGAS	100F
ZZ-ROUGH 1.0	195F
LES TAHITIENNES	50F
LES ANNAMITES	50F
LES STARS DU X	50F
GROS PLAN	50F

COMMUNICATION

COMMUNICATION 1	75F
CYRUS	550F
KERBIT	195F
ST COMM	75F
ST COMPO MONOCHROME	200F

LA PROGRAMMATION

BASALG	150F
CREER UN JEU EN GFA	75F
GEM KIT	95F
GFA-TINY	75F
HELP 68000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR	75F
LIBRAIRIE OMIKRON I	75F
LIBRAIRIE OMIKRON II	75F
LIBRAIRIE PASCAL OSS	75F
LOGO Francais BASIC Corrige	75F
OSCAR OMIKRON	75F
SOURCES C	75F
SOURCES PASCAL	75F
STOOLS	75F
KIT GFA-LINK - ST GEM	195F
KIT GFA-LINK - ST MASTER	195F
KIT GFA-LINK - ST MATH-STAT	195F
KIT GFA-LINK - ST MATHS	195F
ST GEM	75F
ST MATHS	75F
ST MASTER	75F
SUPER PACK	145F

LE COIN MEDICAL

Vous y trouverez une multitude de sujets médicaux, en passant par les planches du bassin en coupe, les tableaux pharmacologiques usuels ainsi que des thérapeutiques de psychiatrie, homéopathie

ORDONEWS-AIDE.ACC	95F
ORDONEWS 1. DERMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 2: O R L	95F
ORDONEWS 3 DIETETIQUE	95F
ORDONEWS 4: PSYCHIATRIE NEUROLOGIE	95F
ORDONEWS 5: CARDIOLOGIE RHUMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 6 HOMEOPATHIE	120F
ORDONEWS. TOUT'	450F
ORDONEWS DEMO MEDI-ST	95F
ORDONEWS MEMOS.ACC	120F
ORDONEWS MAGAZINE.ACC	150F
ST-DIET 1	95F
ST-EPID 1	95F
ST-BIO 1	95F
ST-PHARM 1	95F
ST-ANAT 1	95F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAUX 2	75F
CREER LE SON EN GFA	95F
CZ PHONIX	75F
EDITEUR ROLAND D10	195F
INTERMUSIC	195F
FB01 TERMINATOR	195F
INTER-DIGIT	195F
MIXTABLE	95F
MUSIQUE MAESTRO	95F
MYREPLAY	95F
MT 32 EXTENSION	195F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TED	195F
TIR/EXPLOSION	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commercialiser vos logiciels par l'intermédiaire de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre programme sur disquette. Si celui-ci est retenu, vous toucherez environ 26% du prix de vente hors taxes (contactez nous pour de plus amples renseignements). Par pitié, là aussi, ne nous écrivez pas en décrivant votre logiciel pour savoir s'il nous intéresse ou non. Tous les projets sont bons, c'est la réalisation qu'il faut juger ! Envoyez-le directement, car nous ne pouvons répondre à votre courrier. Un délai d'un mois minimun est à prendre en compte pour que le service **Collaboration Boutique** vous renvoie des éléments, car les propositions sont très nombreuses. Contact privilégié pour les propositions et le suivi des auteurs

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

AVEZ VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE GEN 4 ???

LE PACK DU SIECLE N°2

Comprend :

2 reliures + la collection complète de GEN 4 du n° 1 au N° 11 (soit 11 numéros) bande de veinards, pour seulement **270 frs** (port compris)

NOUVEAUTES DU MOIS

ASSEMBLEUR N° 1	75F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol 1	75f

L'AVENTURIER FOU

Chaque volume contient les fichiers de solutions de célèbres jeux d'aventures comme Guild of Thieves ou King Quest

AVENTURIER FOU 1	75F
AVENTURIER FOU 2	75F
AVENTURIER FOU 3	75F
AVENTURIER FOU 4	75F
AVENTURIER FOU 5	75F

PEDAGOGIE

CALCUL CE ET CM	75F
CHEZ LE MARCHAND	195F
CONNAITRE LA FRANCE	145F
GEOMONDE	95F
ORTHOGRAPHE par le DESSIN	75F
SOLFEGE	75F

UTILITAIRES

ACC DE BUREAU VOL 1	75F
ACC DE BUREAU VOL 2	75F
ACC DE BUREAU VOL 3	75F
ACCLOAD	75F
ASTROLAB	145F
ATHENA	295F
AUTOMATE	75F
CHECK DISK	100F
CLUSFAT	95F
GENIALOGIES	195F
GESFAM II	195F
GFA SHELL	75F
GUTEMBERG	195F
IBM-ST DISK	95F
ICONES	75F
IMPORT-PP	95F
INITPATH	145F
JOSHUA'S UTILITIES	75F
L'ETUDIANT	195F
MEGABANK	195F
MEGAKEY	145F
PLOT IT	145F
RAM DISQUES	75F
SUPER FORMATEUR	75F
SUPER SELECTEUR	95F
THE EXTENDER	75F
TOUCHES MORTES	75F
UTILE V2.00	95F

BOUTIQUE: Amiga SPECIAL

L'éclate 100 FF

MEGACOMPILE: la disquette de l'année Rapport qualité/prix:120%

Si vous êtes un acharné de jeux, et même si le jeu vous est étranger, il est une disquette de la boutique que vous devez absolument posséder, c'est cette compilation. Quatre des meilleurs jeux AMIGA du domaine public sont réunis sur cette disquette, ainsi qu'un mode d'emploi et un guide d'utilisation entièrement en français.

BALLYIII est un clône du célèbre jeu d'arcade Qix, dans lequel vous devez remplir plus de 75% de l'écran en traçant des figures géométriques. Il vous faut absolument fermer votre figure avant que les petits sprites touchent les bords de votre dessin.
Complètement fou!

TILES, lui, est une adaptation du jeu de plateau oriental nommé Shanghai. Là, vous devez mettre par paires les 144 dominos qui sont à l'écran, mais en les retirant d'une certaine façon.
Complètement diagonal

STEINECHLAG est plus connu sous le nom de Tetris. Des formes géométriques tombent du haut de l'écran, et vous devez les tourner et les déplacer de façon à ce qu'elles viennent s'emboiter les unes dans les autres pour former une ligne horizontale. Chaque fois qu'une ligne est terminée, elle disparait. Le jeu consiste donc à faire le plus de lignes possible.
Complètement démentiel

JAR est un jeu qui n'est pas sans rappeler Crystal Castle, bien connu des possesseurs de 8bits. Vous devez manger toutes les pilules en évitant d'entrer en collision avec les monstres qui vous poursuivent.
Complètement indigeste!

Le Franc délire 50 FF

GAGAGOGO: La disquette 120% bidonnade déconseillée aux cardiaques

Cette disquette est pleine de gags de tous genres, et vous les décrire serait vous gâcher la joie de les découvrir par vous même. Bien entendu, Nous déclinons toutes responsabilités pour ce qui arrivera à votre Amiga. Mais rassurez-vous, rien de bien fâcheux ne se produira, sauf peut-être une crise de franche rigolade. Et quoi de plus amusant que d'écrire une petite ligne dans le startup-séquence du Workbench de votre meilleur ami, afin qu'un petit robot arrive sur son écran et emporte avec lui la flèche de sa souris.
Complètement désopilant!

Le panard total

les 2 disquettes AMIGA 90 FF les 2 disks + port 10FF

Je commande: Les deux: 40 FF O
La mégacompile 110 FF O Gagagogo 60 FF O

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE** 210, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM :
Préoom :
ADRESSE :
VILLE : CODE:

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
O Chèque Bancaire O CCP O Mandat

Déjà disponibles :

L E DISQUE COMPACT des 9 musiques originales du jeu ROCK STAR.

COMPACT 79 frs port compris

UNE CASSETTE VIDÉO
Découvrez en avant première les possibilités du logiciel ROCK STAR ainsi que le vidéo clip réalisé par l'équipe d'INFOMEDIA.

"Si la vidéo vous a convaincu et que par la suite vous décidiez d'acheter le logiciel ROCK STAR, INFOMEDIA récompensera votre fidélité en vous expédiant gratuitement le tee-shirt ROCK STAR, d'une valeur de 79 frs) sur simple envoi d'une facture d'achat et du coupon que vous trouverez avec la cassette vidéo

VIDÉO 79 frs* port compris

Vous pouvez les obtenir en avant première, en remplissant le bon de commande ci-dessous auprès de :

GÉNÉRATION 4

INFOMEDIA
8, avenue de Grande Bretagne
66000 PERPIGNAN
☎ 68 34 23 03

Nom :
Prénam
adresse
Code Postal :
Ville :

Je commande :
❑ compact 79 frs ❑ vidéo 79 frs

Ci-joint mon règlement par chèque, CCP, Mandat, à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 rue du faubourg St MARTIN, 75010 PARIS.

6)	YETTE *(Spectrum Holobyte)*	PC	95%
-	IT CAME FROM THE DESERT *(Cinemaware)*	AM	95%
-	HERO'S QUEST *(Sierra-On-Line)*	PC	95%
9)	CHAMBERS OF SHAOLIN *(Grandslam)*	AM/ST	94%
10)	DRBR CENTUBY *(Titus)*	ST	92%
-	BATTLE OF AHITRIN *(Lucasfilm Games)*	PC	93%
12)	GHOSTBUSTERS 2 *(Activision)*	AM/ST	92%
-	LEISURE SUIT LARRY 2 *(Sierra-On-Line)*	PC	92%
-	NEVER MIND *(Psyclapse)*	AM	92%
-	DRAGONS OF FLAME *(SSI)*	PC/ST	92%
16)	CONTINENTAL CIRCUS *(Virgin)*	AM/ST	91%
-	BAD COMPANY *(Logotron)*	ST	91%
-	*(New Deal)*		
-	SCAPEGHOST *(Level 9)*	ST	79%
-	RED LIGHTING *(SSI)*	ST	79%
20)	POWER DRIFT *(Activision)*	AM/ST	77%
31)	COMMANDO *(Elite)*	ST	75%
32)	PINBALL MAGIC *(Loriciel)*	AM	74%
-	MASTER GBAND PRIX *(Dinamic)*	PC/A/ST	74%
24)	TURBO OUTRUN *(US Gold)*	AM/ST	73%
35)	HILLSFAR *(SSI)*	PC/A/ST	72%
-	SKIDOO *(Coktel Vision)*	PC/A/ST	72%
27)	GHOULS & GHOSTS *(US Gold)*	ST	71%
-	DON'T GO ALONE *(Accolade)*	PC	71%
-	STEEL *(Henson)*	AM/ST	71%
-	*(Electronic Arts)*		
50)	SCENERY DISK 9 *(Sublogic)*	PC/A/ST	44%
51)	BEYOND THE BLACK HOLE *(The Software Toolworks)*	PC	40%
-	AMERICAN CIVIL WAR 3 *(SSG)*	PC	40%
53)	FIGHTING SOCCER *(Activision)*	AM	39%
54)	LANCASTER *(CRL)*	AM	21%
55)	LOOE RUNNER *(Broderbund)*	ST	35%
56)	MINDBENDER *(Gremlin)*	AM	34%
57)	MUSCLE CARS *(Accolade)*	PC	29%
-	TOM & JERRY 2 *(Magic Bytes)*	AM	29%
59)	FIRST PERSON PINBALL *(Tyne Soft)*	PC/ST	17%
60)	SUPERLEAGUE SOCCER *(Impresstons)*	ST	13%
61)	K.D SOCCER MANAGER *(Impresstons)*	ST	07%

GENS D'OR ET GENS HIT DU MOIS D'OCTOBRE 89

POPULOUS DATA D	(Electronic Arts)	AM/ST	99%
STUNT CAR	(Microprose)	ST	96%
XENON 2	(Imageworks)	ST	96%
BLOODWYCH	(Imageworks)	AM/ST	93%
GREAT COURTS	(Ubi Soft)	ST	92%
STRIDER	(US Gold)	AM/ST	90%
CHESSMASTER 2100	(Mindscape)	PC	66%
SAFARI GUN	(New Deal)	AM/ST	83%
LIFE & DEATH	(Mindscape)	PC	82%
PAPERBOY	(Elite)	AM/ST	61%

GENS D'OR ET GENS HIT DU MOIS DE NOVEMBRE 89

HOUND OF SHADOW	(Electronic Arts)	ST	99%
LES VOYAGEURS DU TEMPS	(Delphine Cinématique)	AM	98%
B.A.T	(Ubi Soft)	ST	98%
SHADOW OF THE BEAST	(Psygnosis)	AM	96%
TWINWORLD	(Ubi Soft)	AM	95%
CONFLICT EUROPE	(Mirrorsoft)	AM/ST	95%
OXXONIAN	(Rainbow Arts)	AM	94%
MANIAC MANSION	(Lucasfilm Games)	PC	94%
M1 TANK PLATOON	(Microprose)	PC	94%
THE CYCLES	(Accolade)	PC	93%
BATMAN	(Ocean)	AM	92%

LUCASFILM GAMES™

THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN™

GENERATION 4

LES MEILLEURS JEUX DU MOIS

SIM CITY (photo) sur Amiga meilleur jeu du mois, tel est le verdict de la rédaction pour ce mois de décembre, un mois plus riche encore que le riche mois précédent. L'idée de ce jeu vraiment génial vient de MAXXIS qui l'a initialement programmé pour le Macintosh et le PC, puis en collaboration avec Infogrames pour l'Amiga. Infogrames se chargeant aussi de la version ST qui sortira en mars. Beaucoup de GENS d'OR et de GENS HITS à nouveau. Une visite à votre revendeur s'impose. La présence de ces softs dans ce numéro ne garantit pas une disponibilité immédiate.

PAL

1)	**SIM CITY** *(Infogrames)*	AM	100%
2)	**BOMBER** *(Activision)*	PC	99%
3)	**INTERPHASE** *(Image Works)*	A/ST	98%
-	**M4 SHERMAN** *(Loriciel)*	ST	98%
5)	**HARD DRIVIN** *(Domark)*	A/ST	96%
18)	**SWITCHBLADE** *(Gremlin)*	AM/ST	90%
19)	**ONSLAUGHT** *(Hewson)*	AM/ST	89%
-	**NORTH & SOUTH** *(Infogrames)*	AM/ST	89%
-	**FULL METAL PLANETE** *(Infogrames)*	ST	89%
22)	**SUPER WONDER-BOY** *(Activision)*	AM	88%
23)	**INTRUDER** *(Ubi Soft)*	ST	85%
24)	**MOONWALKER** *(US Gold)*	AM/ST	83%
25)	**TOOBIN** *(Domark)*	AM/ST	82%
26)	**TERRY'S BIG ADVENTURE** *(Shades)*	AM/ST	80%
27)	**FIRE**	AM	79%
40)	**GALAXY FORCE** *(Activision)*	ST	70%
41)	**HAWAIIAN ODYSSEY** *(Sublogic)*	PC/A/ST	69%
-	**AXEL'S MAGIC HAMMER** *(Gremlin)*	AM/ST	69%
43)	**BLUE ANGEL 69** *(Magic Bytes)*	AM	59%
44)	**SPY VS SPY 2** *(Databyte)*	AM	56%
-	**SPY VS SPY 3** *(Databyte)*	AM	56%
46)	**DRAGONS SPIRIT** *(Domark)*	AM/ST	54%
47)	**WAYNE GRETZKY HOCKEY** *(Bethesda Softworks)*	PC	51%
48)	**PICTIONARY** *(Domark)*	AM	48%

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

AMIGA
ATARI ST
Compatibles PC

N°17

MENSUEL - Décembre 89

VOTEZ POUR LES 4 D'OR 1989!

Préviews:

CABAL
IVANHOÉ
CHASE HQ
RANXEROX
TENNIS CUP
RETALIATOR
STAR TREK V
LOST PATROL
NEUROMANCER

5 POSTERS
7 CONCOURS
60 JEUX TESTÉS
228 PAGES

GHOSTBUSTERS 2

M 4681 17 - 25,00 F
3 794681 025007 00170

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

SHERMAN M4

ECRANS ATARI

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

GÉNÉRATION 4

TESTS 6 à 140

ARCADE/ACTION 6 à 62
ADAPTATIONS: de qualité variable ce mois-ci, les adaptations sont très nombreuses. À vous de choisir parmi **Commando, Ghouls & Ghosts, Super Wonder-Boy, Power Drift, Toobin, Galaxy Force, Turbo Outrun, Hard Drivin**
GÉNIAL: **Chambers Of Shaolin** mêle des graphismes superbes et une durée de vie ultra-importante. Voilà qui est rare pour un jeu de karaté!
INCLASSABLE: nous avons mis **Dark Century** dans les arcade/action, mais le jeu peut aussi être joué sans joystick, juste en peogrammant les robots. Il aurait donc pn être dans la rubrique Réflexion.
GOOD LOGOTRON: **Bad Company** est à la fois le nouveau Steve Bak et le nouveau soft Logotron. Superbe!
ADAPTATION: **Ghosthusters 2**, le jeu, est grandiose! 4 disquettes sur ST, 2 sur Amiga, voilà qui est rare pour un jeu d'arcade. Il doit faire face à **Moonwalker** d'US Gold!
RICKDANGEROUSIEN: les auteurs de Rick Dangerous nous proposent l'excellent **Switchblade**, chez Gremlin.

SPORT 64 à 72
ENFIN!: Virgin propose avec **Continental Circus** la première course automobile digne de ce nom.

SIMULATION 74 à 86
LUCAS STRIKES BACK: **Their Finest Hour: Battle Of Britain** est le nouveau simulateur de combats de la très célèbre compagnie américaine. On s'y croirait!
VETTE VA VITE: Eh oui, le nouveau soft des auteurs de Falcon va très très vite. **Vette**, sur PC, c'est Bullit à la maison.
BOMBER VA TRES VITE: Jet Fighter est très saccadé. C'est ce que l'on conclut après avoir joué à **Bomber**, le premier simulateur de vol d'Activision.
LORICIEL: Sortir une simulation de tanks en ce moment semblait fou. Pourtant, **M4 Sherman** dépasse largement toutes les autres!

AVENTURE 87 à 106
LE RETOUR DE SIERRA: **Hero's Quest** est le meilleur Sierra à ce jour, alors que **Leisure Suit Larry 3** est encore plus drôle et plus.. enfin vous comprenez, quoi!
THEM!: les fous des films d'horreur, avec des monstres géants, vont craquer devant le nouveau Cinemaware, **It Came From The Desert**. Les autres aussi.
CYBERPUNK: **Interphase** est le premier produit Cyberpunk à sortir. Comme par hasard, c'est génial.
AD&D: **Dragons Of Flame** n'a rien d'un jeu de rôle, mais c'est une très bonne adaptation d'arcade/aventure du scénario original.

REFLEXION 124 à 140
INFOGRAMES: la compagnie cartonne dans le genre. **Sim City**, le phénomène, **North & South** et **Full Meta) Plunete**, tous trois bien différents sont ce mois-ci incontournables.
PSY: **Never Mind** est le premier jeu de réflexion de Psyclapse, et est grandiose!

CONCOURS XENON 220
Gagnez un Amiga ou un ST, des appareils pboto, des walkmans, etc

LES 4 D'OR 1989 107-108
Nous vous proposons la liste des nominés. C'est à vous d'élire les meilleurs dans chaque catégorie, en oous renvoyant la feuille en question.

PALMARES 109-120
Le Palmarès des meilleurs jeux du mois. À afficher chez vous si vous êtes lecteur, dans votre boutique si vous êtes revendeur!

POSTERS 110-119
5 posters ce mois-ci, parce que c'est Noël. En plus, ils ne sont pas agrafés pour éviter de les abîmer.

BOUTIQUE 121-122-194
Toutes les nouveautés de la boutique, pas cher et super, plus les méga-compilations!

CONCOURS MICROIDS 125
Suite et fin du concours sur Eagle's Rider. Gagnez un séjour au Space Camp de Patrick Baudry.

DOSSIER CYBERPUNK 141 à 152
Tout sur ce genre bien particulier et sur les trois jeux du genre: Interphase, Neuromancer et Ranxerox.

PETITES ANNONCES 153
Profitez-en, Noël approchant, il y a de bonnes occases!

3615 GEN4 154
Il bouge! Le guide complet de notre incroyable, inénarrable, inracontable et mémorable serveur.

LE BIDOUILLEUR MALADE 156 à 158
Inutile d'attendre de retrouver nos trucs convertis en GfA Basic ailleurs (encore que ce serait plutôt nulle part, pour ceux qui suivent...), ils sont déjà tous ici.

LES COMPAGNIES ETRANGERES 160 à 174
Toutes les nouveautés des compagnies du monde entier!

LES COMPAGNIES FRANÇAISES 176 à 181
La même chose mais pour les compagnies françaises...

CONCOURS OCEAN 180
Gagnez la console d'arcade Cabal, des vidéos, des jeux, etc.

INSPIRATIONS 182 à 203
CINEMA 182 à 186
Tout sur Ghostbusters 2, le nouveau film d'Ivan Reitman.
SOUS LES ARCADES 190
S.T.U.N. Runner, le nouveau jeu d'Atari, est fulgurant!
L'ACTUALITE DU JEU 196 à 203
Tout sur le jeu de rôle grandeur-nature, ou GN, et deux nouveaux jeux qui nous ont plu.

ACCESSOIRES 187-192
Commandez les T-Shirts, CD et autres gadgets et accessoires de Génération 4.

PREVIEWS 205-226
Tous, mais alors vraiment tous les jeux que nous attendons d'ici la fin de l'année où le début 90.

DERNIERE MINUTE: COPIES A LA SURPRISE-PARTY OU SURPRISE A LA COPIE-PARTY
Dans un tout petit village près D'Amsterdam qui résistait e, alors que nos joyeux héros s'adonnaient à leur distraction favorite dans un gymnase loué pour l'occasion, une descentecomptue de l'APP, auprès de laquelle la société française Titus avait déposé plainte, est venue troubler une gigantesque réure pirates. Une chose est claire, au vu des toutes nouvelles lois concernant le copyright, dorénavant ces activités illicites coû de plus en plus cher

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli
Rédacteur en chef: Stephane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint: Frank Ladoire
Chefs de rubrique: Mic Dax
Secrétaire de rédaction: Françoise Germain
Comité de rédaction: Jean Delaite, Sophie Dumas, Betty Franchi, Robert Franchi, Tristan Lathière, Didier Latil, Philippe Querleux
Ont participé à ce numéro: Laurent Katz, Godefroy Luong, Génaro Paz, Karine Tuchming
Maquettiste: Michel Lhopitault et Daniel Schindelman
Service télématique (3615 GEN4): Mic Dax
Assistant télématique: Watsit.
Photogravure: GYA (Paris); Digitop (Faides-Tumesnil), Chromo-zone (Montrouge), AGS (Tour)
Impression: Syma (Torcy)

ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Pascale Gamotel

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au capital de 2000 francs, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Tel: 42.49.36.29.

Tout reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

Publicité: Antoine Harmel (tel: 42.49.56.29)

1988

INDEX DES ANNONCEURS

16/32	91-137-197	MICRO VIDEO	150-151
CHOUETTE INF	173	NEW-DEAL	55
COKTAIL VISION	131	PIXEL	203
CONFORAMA	51	SFMI	39-41-43-48
ELECTRON	47		49-68-69-89
ELECTRONIC ARTS	27		97-105-175
GAMES	37-215		191-207-IV
GENERAL VIDEO	216 à 223	SILMARILS	73
HAZARDOUS AREA	35	SYCEM	181
INFOGRAMES	31-33	TITUS	52-53-85
LANKHOR	75-III		125-145-201
LORICIEL	II-3-65	20TH CENTURY S.	83
LTI	11	UBI SOFT	58-59-61-63
MICRO AVENUE	45		77-81-93-99
MICROIDS	155		102-103-127
MICROMANIA	15-17-19 21-23-24-25		135-139-147
			159-163-169
MICROPROSE	29-71-129		177-179-183
	171-209 211		188-189-193
	213		199-225
		VIRGIN	9

EDITO

TRES EPAIS: 228 pages! Le magazine est de plus en plus épais; si ça continue, on va être obligé de faire un hebdo. Malgré l'abondance qui caractérise ce numéro, l'actualité de Noël ne nous a pas permis d'inclure les rubriques "habituelles" de Génération 4. Nous avons cependant préféré repousser les tests des produits arrivés au dernier moment au mois prochain, histoire de libérer un peu de place.
QUALITE: Devant celle des produits qui nous arrivent depuis septembre, nous avons décidé de renforcer le système de notation. Il y avait, depuis quelque temps, certainement trop de Gens d'Or et Geos Hit. Il y en a encore beaucoup dans ce numéro, mais là, c'est plus normal, étant donné la quantité. Le nouveau système de notation sera plus sévère, et avoir un Gen d'Or ou un Gen Hit sera désormais plus difficile. Et si le niveau monte encore, nous ne songerons pas à nous plaindre.
4 D'OR: Sachez que nous faisons appel à vous pour élire les meilleurs jeux de l'année dans chacune des catégories où nous vous proposons quatre nominés. Votez pour qui vous voulez, mais VOTEZ!
Un problème technique nous a obligé à reporter au mois prochain la fin du dossier CinÉmatique, ainsi que le concours Delphine.
CONCOURS: Une avalanche de cadeaux grâce à nos 5 concours. Le sixième consiste à voter pour les 4 d'or (il y a 50 T-shirts Génération 4 à gagner et vous n'aurez même pas besoin de mutiler le magazine pour participer. voir l'ecart).
POSTERS: Fêtes obligent, il y a 5 posters au lieu de 3: bientôt, nous vous proposerons "Posters Magazine"!
PROCHAIN NUMERO. Vous n'aurez jamais le temps de lire toutes les pages de tests, de dossiers, la BD, les rubriques de loisirs (cinéma, jeux divers...), d'accrocher les posters à vos murs, de découvrir le serveur et le téléchargement, de commander les produits de la boutique (voir gagagogo et mégacompile page 187), de détailler les petites annonces, déguster astuces et trucs, de découvrir Ghostbusters II (le film), de vous éclater avec les jeux d'arcade, d'accrocher le palmarès chez votre revendeur, de répondre aux questions des coocours, de débattre des jeux à récompenser, d'admirer les multiples annonces des éditeurs, de préparer Noël et... de bosser quand même un peu avant que ne paraisse le très admirable et très attendu PROCHAIN NUMERO.

GHOULS & GHOSTS

US GOLD env.250F 1 joueur
Système: ST

Les adaptations de jeux d'arcade nous tombant dessus à un rythme de plus en plus rapide, c'est cependant avec une certaine émotion que je me suis retrouvé face à Ghosts & Ghouls. Vous y jouez un guerrier, vêtu au début de sa simple armure, et à travers cinq nivesux, vous devez éviter des pièges en tous genres, et combattre des ennemis franchement curieux. Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, sauf par instants, où le scrolling est à la fois horizontal et vertical. Vous êtes armé au début de votre épée, mais vous pouvez trouver de nouvelles armes (dagues, haches, "grenades", etc) plus ou moins efficaces. Les combats ne se font pas vraiment au corps à corps, puisque, lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, votre personnage lance son arme dans la direction indiquée (Dieu merci, vous en avez une réserve infinie). La première fois que vous êtes touché par un monstre ou un piège, vous perdez votre armure, vous retrouvant dans le plus simple appareil, hormis un magnifique caleçon blanc à gros pois rouges. Dans cet état, vous risquez alors à tout moment de mourir, à moins de trouver à nouveau une armure. Certaines sont magiques, auquel cas vous obtiendrez un pouvoir spécial, ce qui semble nécessaire si vous tenez compte de la taille de chaque nivesu. Avec en plus de nombreuses surprises et des monstres de fin de niveau particulièrement gros (pour ne pas dire gigantesques), ce soft ne vous laissera pas un instant de répit, sollicitant de votre part un maniement du joystick irréprochable.

Après l'excellent Strider, quelle déception que ce Ghouls & Ghosts sur ST. Certes, le jeu est aussi original et drôle que l'arcade, mais il lui manque une certaine jouabilité et surtout, toute la beauté des graphismes n'est plus présente. Termioé, les fonds superbes du jeu, finl, les couleurs flashantes (pourtant simples à obtenir sur ST!). Sérieusemeot, même si le jen n'est pas mal, on est particulièrement déçu, surtout lorsque l'on vieat de voir le méme jeu sur Sega Megadrive, aussi bien fait que le jeu d'arcade. Pour les fans seulement!

Je préférais largement le deuxième épisode, le jeu d'arcade étant à la fois plus joli et mieux animé. Malgré la difficulté d'adapter ce jeu sur 16 bits, j'espérais beaucoup mieux des versions ST et Amiga. Les graphismes et les couleurs sont surtout décevants sur le ST, bien sûr, mais en plus la jouabilité du soft est largement inférieure à la version arcade. Mis à part ces "détails", le jeu reste assez sympa, même s'il est très dur de progresser, et ce malgré l'option continue (seulement 3 crédits). Il ne me reste que peu d'espoir concernant le premier épisode Ghosts and Goblins de chez Elite.

GHOULS & GHOSTS

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 73%

SON: 70%

Une version Amiga sortira très bientôt.

INTERET: 71%

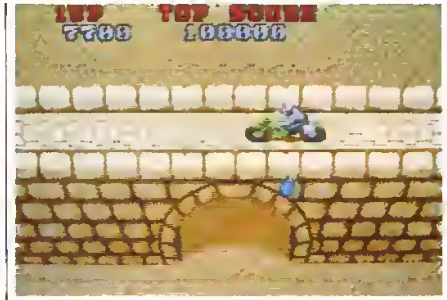
COMMANDO

ELITE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Vous êtes Super Joe, un soldat hors du commun. Equipé d'une mitrailleuse et de six grenades, vous devez vous infiltrer dans le camp ennemi, et tuer le maximum de rebelles, jusqu'à votre objectif final: la forteresse. Si vous arrivez en plus à délivrer des otages, vous toucherez une grosse prime. Il faudra vous frayer un passage à travers les marécages, les tranchées, les ponts, etc. L'ennemi ne reculera devant rien pour vous arrêter: dynamite, obus, avions de chasse, motos, camions... Mais avec de l'habileté et de la persévérance vous verrez qu'on arrive à tout!

...le jeu ressemble beaucoup à l'adaptation faite sur 8 bits.

Evidemment, le jeo est tres librement inspiré du film, et vous mourrez beaucoup plus facilement que Schardzy dans ce jeu. Je suis un peu déçu, car le jeu ressemble beaucoup à l'adaptation faite sur 8 bits, et d'après mes souvenirs, j'avais pris beaucoup plus de plaisir à jouer au jeu d'arcade dans le café de mon copain, que j'en ai pris sur mon ST. Les tirs sont trop peu précis, et souvent l'ennemi continuera à vous poursuivre, alors qu'il aura été touché de plein fouet par une rafale de mitraillette. Toujours est-il que l'on retrouve toutes les phases du jeu d'arcade.



Je ne peux pas être aussi enthousiaste que quelqu'un qui voit Commando pour la première fois, étant donné que je le connais depuis 4 ans, et que c'est la quatrième version à laquelle je joue! Mais je dois dire que l'adaptation sur ST est particulièrement jolie. Il y a eu beaucoup de clones de ce jeu d'arcade, mais le vrai Commando garde tout de même son charme, bien qu'il soit dommage qu'on ne puisse pas y jouer à deux simultanément.

COMMANDO

GRAPHISME: 69%

ANIMATION: 75%

SON: 73%

Une version Amiga puis une version PC seront disponibles prochainement.

INTERET: 75%

MISE EN BOITE

DIDIER LATIL

Devunez un peu.. Didier étan de nouveau en vacances ces derniers jours Il a pu recupérer de ses longues journées de vadrouille dans les locaux du journal alors qu'il devait être en cours Didier, tu es prévenu, ne viens pas quemander une huitieme lettre d'excuse A force, nous n'arrivons plus à trouver de motifs valables. Sachez aussi que Didier a pris une grande et noble décision il veut faire un régime pour perdre une douzaine de kilos. A vouloir nous suivre dans toutes les réceptions et cocktails et a s'empiffrer comme il le fait, il ressemble plus à un trompettiste en fin de carriere qu'au sportif qu'il était. Le redevendra-t-il un jour...? Dans tous les cas, tu as le soutien de toute la rédaction Sunon, il jous à Hero's Quest, Interphase et Leisure Suit Larry 3

BETTY FRANCHI

Quand elle ne revient pas au journal les yeux rouges et la mine défaite parce qu'elle a fait la fête tous les soirs de la semaine, en compagnie de ses copines de virée nocturne, avec l'argent du ménage, elle passe son temps sur son ordinateur Maudissent les éditeurs du monde entier sous le prétexte qu'aucun d'entre eux ne se décide à racheter les droits de Rainbow Island, elle tente de calmer sa faim avec Terry's Big Adventure, Super Wonder Boy et Rogue.

FRANK LADOIRE

Ce mois-ci, c'est moi qui écrit les mises en boîte et ça va être l'occasion de remettre les pendules à l'heure. Je nens à faire un démenti formel Non, je ne me trompe pas dans les mises en page, non je ne me trompe pas dans les notes, non je ne mélange pas les éditeurs et les distributeurs. A la limite, accepterais-je quelques reproches sur mes tres rares fautes de frappe, mais c'est tout Et encore, le mois prochain tout sera parfait! Des que j'ai un moment de libre, je joue a Sim City, It Came From The Desert et M4 Sherman.

STEPHANE LAVOISARD

Concernant le personnage de Stephane, je tiens a le démystifier tout de suite En fait de Dieu (ce qu'il prétend être), il s'agit juste d'un jeune homme frêle, un peu gauche, qui ne pese pas plus de 55 kilos tout mouillé Ce n'est pas parce qu'il a fait Génération 4 tout seul pendant presqu'une année qu'on va le laisser tout diriger et tout planifier Je tiens à dire également que le surnom d'aventurier fou est largement usurpé Eh oui, si nous n'étions pas là pour l'aider, jamais il ne serait arrive a résoudre la moindre aventure. Cependant ce mois-ci, Stéphane est très occupé puisqu'il joue à Drakken, M4 Sherman, Sim City

PHILIPPE QUERLEUX

Avec toutes les histoires qui tournaient autour de Philippe, nous avons voulu connaître le fin mot de l'affaire et sommes allés lui rendre visite dans sa boutique ou il jouait comme un fou en attendant le client C'était bien vrai! Il vend de tout, malheureusement c'est du toc Par conséquent, vous n'avez aucun intérêt a apprendre son adresse. Pour l'instant, il joue aux Voyageurs du temps, Manoir Mansion et au Monopoly.

JEAN DELAITE

Non content d'avoir déjà acheté six synthés, Jean prévoit d'en acquérir un septième prochainement, tout ça parce qu'il pense mieux jouer avec la bécane de Jarre ou de Peter Gabriel. A part cette obsession des synthés, Jean est très content de son nouveau boulot Au lieu de travailler cinq mois dans l'année et d'accompagner les gosses en colonie de vacances pendant les congés scolaires, il est obligé de faire des heures supplémentaires qu'il ne peut même pas refuser sous peine d'être mal noté par ses supérieurs. Sinon, tout va bien et il joue a Switchblade, Continental Circus et Dragons Of Flame

ROBERT FRANCHI

Tentant désespérement de remettre sa femme dans le droit chemin, Robert n'est plus le même. Il essaye de cacher à tout le monde et par tous les moyens possibles, les activites coupables de Betty On reconnaît bien le l'esprit d'honnête homme qui le caractérise. Ne sachant plus quoi faire, il essaye de noyer son tourment et d'oublier avec Stunt Car Chambers Of Chaolin et Dragon Spirit.

ARCADE/ACTION

SUPER WONDER BOY IN MONSTERLAND

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: ST

C'est un nouvel épisode de la vie de Tom-Tom qui se joue ici; il doit lutter contre des tas de monstres (serpents, chauves-souris, squelettes, feux follets, etc.) avant d'atteindre le fameux dragon Meka, et délivrer les habitants du Pays des Merveilles de son emprise. Derrière la première porte du village, il trouvera une armure, une épée et une potion de vie. Ensuite se sera à lui de se débrouiller pour obtenir l'argent nécessaire à l'achat d'un armement plus sophistiqué. Mais les objets les plus puissants s'obtiennent souvent par combats. Les aubergistes sont des amis très précieux, et il ne faut pas hésiter à leur rendre visite. Un peu d'argent dépensé au comptoir peut vous en faire gagner beaucoup!

Une version Amiga devrait sortir avec la version ST.

Ouah! Mon jeu Sega préféré arrive sur ST. Là, franchement c'est Noël avant l'heure! Et il est quasiment aussi beau qu'en Arcade. Pour ceux qui ne le connaissent pas, je vais donner quelques tuyaux. Tout d'abord, n'hésitez pas à revenir sur vos pas pour tuer une deuxième fois les monstres, car c'est rentable. Ensuite, notez soigneusement les messages que vous donnent les aubergistes. Vous verrez que si vous buvez deux verres, vous ne ferez pas une cirrhose du foie, mais qu'au contraire votre santé s'améliore, et que vous apprenez de précieuses indications sur des trésors cachés, sur l'endroit où se trouvent des personne susceptibles de vous aider (comme Catherine), sur les points faibles de certains monstres, etc. Il est important de gagner le maximum d'argent pour s'équiper de manière efficace. Les armures et les boucliers sont de bonnes protections contre les mauvais coups, et les bottes sont indispensables pour atteindre certaines plates-formes. Enfin, plus vous avancez dans le jeu, moins les portes sont visibles, il faut frapper aux murs pour les découvrir. Je ne vous en dis pas plus, de toute façon c'est en jouant que vous prendrez l'expérience nécessaire.

Non, on ne peut pas vraiment dire que le jeu soit superbe au niveau des graphismes, même s'ils sont proches du style d'une BD. L'interêt est grand et on a envie de continuer le jeu pour aller plus loin, et si possible jusqu'à l'épreuve finale. Le fait de devoir tuer un maximum de monstres, pour avoir beaucoup d'argent, afin de mieux s'équiper, apporte un plus indéniable dans ce genre de jeux. Une grande réussite, digne des Great Giana Sisters ou autres jeux du même genre. Voilà une bonne adaptation de chez Activision.

SUPER WONDER-BOY

GRAPHISME: 58%

ANIMATION: 60%

SON: 67%

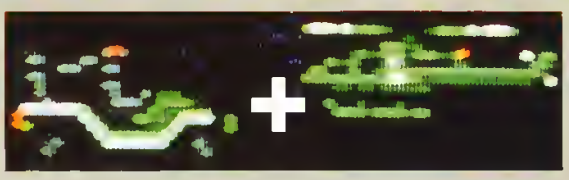
INTERET: 88%

Virgin LOISIRS

P R E S E N T E

SILKWORM

GOLD D'OR CANAL+



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.

AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

SILKWORM Games
COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93 %

Games Machine • Commodor User Super Star Zapp Sizzler • The One

Virgin LOISIRS
8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42 78 98.99

DRAGON SPIRIT

TENGEN env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Il s'agit d'une conversion d'un jeu bien connu des piliers de salles d'arcades. Un sujet pas trop intellectuel que celui de Dragon Spirit: vous sillonnez le ciel (de bas en haut de votre écran), vous tirez sur diverses créatures qui viennent au-devant de vous, et vous bombardez celles qui sont en dessous. Ça y est, j'ai tout dit! Non... J'avais oublié les bonus: des espèces d'oeufs, qui recèlent de puissants sorts triplant votre puissance de tir, d'autres qui vous rendent si petit que vous pouvez passer entre les mailles du filet ennemi, des boucliers, etc. Et croyez-moi, ces bonus auront de l'importance, quand, à la fin de chaque niveau, vous aurez à combattre un redoutable monstre géant.

Dragon Spirit est un beau jeu, mais sans grand intérêt. On y retrouve une grande part des idées de jeux, comme R-Type ou encore Xenon, ainsi que les bonus armement ou autres, mais sans atteindre toutefois la richesse du graphisme de ce dernier. Le jeu est aussi un peu lent à mon goût. Enfin si vous aimez les logiciels de ce genre, rien ne vous empêche de craquer pour Dragon Spirit. Mais il ne vous révélera que peu de surprises à mon avis.

DRAGONS SPIRIT

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 67%

SON: 65%

Peu de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 54%

BEYOND THE BLACK HOLE

THE SOFTWARE TOOLWORKS env.250F 1 joueur
Système: PC

Vous venez juste d'être nommé officier scientifique de l'Académie Flonogmanum, spécialisée dans l'étude de l'espace et de sa cartographie. Votre première mission vous mène sur Outpost P-0094 KL, un astéroïde sur lequel est implanté une base scientifique, et à propos duquel les colons ont rapporté le récit de phénomènes bizarres. Dans un premier temps, votre rôle consiste à vous placer avec votre vaisseau en orbite autour de l'astéroïde et à surveiller ses alentours. Avec les derniers relevés, qui viennent d'arriver, concernant cette partie de la galaxie, votre tâche se trouve grandement facilitée. Les commandes de votre appareil sont fort simples: tout en étant en orbite, il vous suffit de presser sur les "Abrams Rebound Fields" qui se trouvent à droite et à gauche de l'écran, pour ainsi influer sur votre trajectoire. Attention, plus vous vous éloignez de votre route initiale et plus vous devez utiliser de fuel pour y revenir. Un vaisseau pirate peut apparaître à tout moment, si vous réussissez à lui échapper vous augmentez votre niveau d'énergie et vos crédits. Mais dès que votre réserve de fuel atteint un niveau critique, vous devez immédiatement rechercher une station-service. Pour cela, il vous suffit de presser sur la touche "G", ce qui active automatiquement votre module de recherche. Une fois que vous avez trouvé la station, vous devez manoeuvrer adroitement de manière à y entrer, ce qui n'est pas le plus facile. N'oubliez pas que chaque plein vous coûte 1000 crédits. Si vous ne possédez pas cette somme, il est toujours possible de s'arranger en contractant quelques dettes. A vous de jugez!

Pour perpétuer la mode du casse-brique, les programmeurs ne savent vraiment plus quoi inventer. Cette fois-ci le jeu est en trois dimensions, ce qui, il faut bien l'avouer, change un peu. La réalisation reste très moyenne avec des graphismes très dépouillés et des bruitages toujours aussi mauvais. Même si le principe de jeu est quelque peu déroutant au début, on s'y fait assez vite, et au bout de quelques minutes le maniement de la "raquette" ne posera plus aucun problème. En somme, même si l'idée est originale, Beyond The Black Hole est un logiciel qui reste assez classique.

BEYOND THE BLACK HOLE

GRAPHISME: 48%

ANIMATION: 74%

SON: 29%

Pas de version Amiga ou ST annoncée.

INTERET: 40%

LTI
47 31 49 38

LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS

DES OFFRES SURPRENANTES!

DISQUETTES DF. D.D. 5,80 F par 100

ATARI 1040 STE 4 350 F

IMP. STAR LC10 1 950 F AVEC CABLE

CONSOLE SEGA 990 F

TOUS LES LOGICIELS POUR ATARI - AMIGA - AMSTRAD - SEGA

LTI, c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.
LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.
LTI, c'est aussi de nombreux services (Ex : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants ! et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos désirs.
LTI, c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programmé chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.
A bientôt

ATARI 520 STE + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	3490 F
ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	4090 F
ATARI PORTFOLIO PC DE POCHE + 5 LOGICIELS	2990 F
ATARI PC4 INTEL 80286 + DISQUE DUR 60 MO	19900 F
ATARI MÉGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME	6345 F
MÉGAPAGE ST1 + SM 124 + TRAIT. TEXTE + P.A.O + FORMATION	7649 F
ATARI MÉGA ST2 + SM 124 + TRAIT. TEXTE	11800 F
AMIGA 500 + CABLE PÉRITEL + 8 JEUX + 1 JOYSTICK	3890 F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR STÉRÉO 1084	11 500 F
DISQUE DUR 20 MO	4 990 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 8 JEUX	6350 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	1990 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC	3490 F
MANNESMANN-TALLY MT81	1690 F
PAPIER LISTING 1 000 FEUILLES	150 F
2 000 FEUILLES	250 F
100 DISQUETTES MARQUEES DF AVEC ÉTIQUETTES	790 F

Document non contractuel

BON DE COMMANDE LTI 6, rue Médéric 92110 CLICHY

TI 71 OUVERT MÊME LE DIMANCHE A RETOURNER A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

Désignation de l'article	Pour achat logiciels Réf. MATÉRIEL UTILISÉ	Cat.	C	D	Qté	Prix article	Montants
							F
							F
							F
							F
							F
							F
							F

PORT GRATUIT AU DESSUS DE 3 000 F — Port FRANCE SOFTS 20 F MATÉRIEL 70 F; DOM TOM SOFTS 50 F MATÉRIEL AVION 250 F — FRAIS DE PORT F

CARTE PLURIEL ☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE ☐ CHÈQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI ☐ DEMANDE DE CRÉDIT CRÉG + TVA 18,60 % sur PC, MEGA et LASER (arrondi au franc inférieur) F

NOM Prénom Adresse

VILLE CODE POSTAL

Téléphone N° Carte AURORE PLURIEL OU BLEUE SIGNATURE OBLIGATOIRE

DATE D'EXPIRATION LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

TOTAL A PAYER F

ARCADE/ACTION

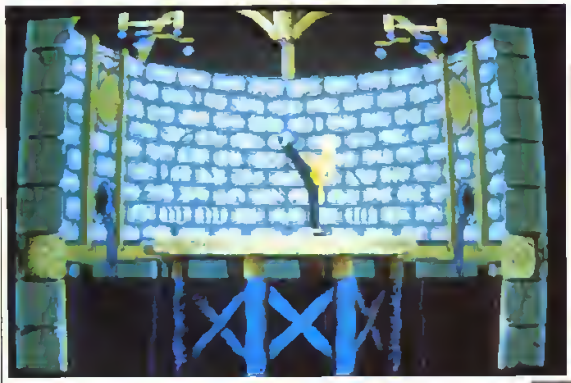
CHAMBERS OF SHAOLIN

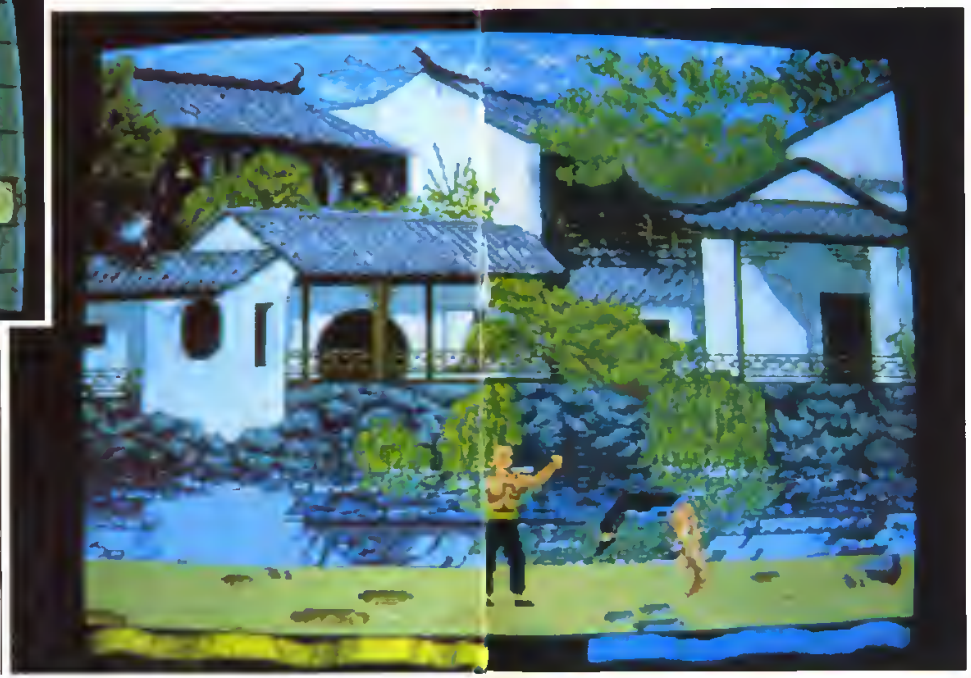
GRANDSLAM env.250F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / ST

Pas de différences entre les versions Amiga et ST, sauf au niveau de la musique. Pas de version PC prévue.

Quel dur enseignement, que celui qui vous destine à devenir prêtre de Shaolin. Le jeu, est composé de deux parties. La première vous permet de vous entraîner et de vous perfectionner dans votre art. Elle est composée de six épreuves: le bâton, qui vous entraîne à esquiver les attaques d'un adversaire armé d'un long bâton. L'agilité, où vous devez éviter des projectiles qui arrivent de partout. Vient ensuite l'épreuve de l'équilibre, où vous devez sauter de tronc en tronc sans tomber dans l'eau. Le test de vitesse vient ensuite. Là, vous devez frapper le plus vite dans une boule, afin que celle-ci stoppe un mécanisme qui remplit d'eau la pièce dans laquelle vous êtes. Lors de l'épreuve de la force, vous devez casser des planches à main nue. Enfin, vient la dernière épreuve, celle du feu. Un homme lance des pots enflammés, que vous devez détruire grâce à des coups de pied. Une fois les épreuves terminées, vous aurez alors créé votre personnage, et aurez enfin le droit de combattre d'autres moines.

Premier produit réalisé par les Allemands de la société Thalion, Chambers Of Shaolin réjouira ceux qui n'ont rien vu de neuf dans le domaine des jeux de combats depuis International Karaté +. Chambers Of Shaolin est très bien réalisé, particulièrement sur ST, où les effets d'ondulation et de reflets, habituels sur Amiga, font un ravage. Il est en plus original, puisque l'on crée un véritable personnage, en participant à plusieurs épreuves qui forment ses caractéristiques. Ensuite seulement, il sera possible de participer au jeu proprement dit. L'animation des personnages est parfaite, celle des décors est somptueuse, et le tout est véritablement ce que l'on a vu de mieux dans le genre.





Depuis un petit moment les logiciels de karaté se faisaient rares sur nos machines, les éditeurs pensant certainement que le genre était épuisé. Chambers Of Shaolin nous prouve le contraire! Pour une fois, le joueur n'est pas d'entrée plongé dans un combat à mort, dont l'issue dépendrait exclusivement des capacités de celui-ci. Avant de pouvoir affronter vos adversaires, votre personnage doit subir un apprentissage au cours de diverses épreuves, et suivant ses résultats, possédera des caractéristiques plus ou moins bonnes. Si on ajoute à tout cela une réalisation irréprochable, avec de superbes graphismes (les reflets sur l'eau sont dignes d'un Amiga), une animation très détaillée et très fluide, et des bruitages corrects, vous obtenez le "must of the must" des logiciels de karaté.

...le "must of the must" des logiciels de karaté.

Faire mieux en matière de combats martiaux n'était pas évident face à la concurrence existante, pourtant Grandslam a réussi son pari. Chambers Of Shaolin est non seulement beau, mais passionnant. Vous créez de toutes pièces votre personnage, et de l'application que vous mettez à maîtriser les 6 épreuves du monastère de Shaolin, dépendra le résultat final du jeu. De plus, les épreuves sont originales et vous permettent chacunes d'acquérir une aptitude précise au combat.

CHAMBERS OF SHAOLIN

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 96%

SON: 87%

INTERET: 94%

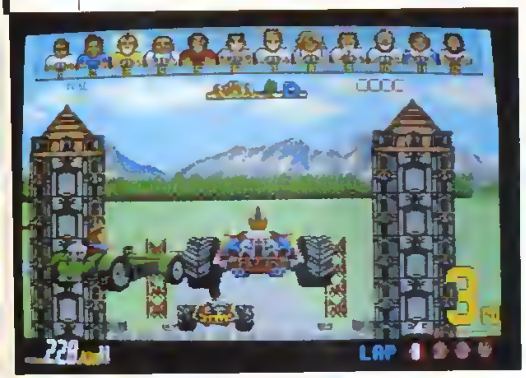
GEN BOP

POWER DRIFT

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Ceux qui hantent les salles d'arcades auront reconnu ce nom, synonyme de course de voitures génale Course de voitures, Power Drift en est une, même si les véhicules et le terrain y sont assez particuliers. Vous avez au total le choix entre 27 pistes différentes, même si 5 seulemeot vous sont accessibles dès le début. Pour accéder aux suivantes, il vous faudra finir dans les 3 premiers de chaque épreuve. Les pistes se composent en gros de deux types de terrain, le premier est une route classique (avec ses virages serrés, ses chicanes, ses obstacles, ses bosses etc.). Le deuxième est constitué de routes surélevées faites de rondins de bois, avec les mêmes difficultés que pour la route, plus la possibilité de faire une chute vertigineuse. Il faudra, en outre, faire attention aux autres participants, qui conduisent franchement très mal, et qui essayent de vous faire sortir de la route au cours d'un des 4 tours que dure la course. Comme vous l'avez deviné, les voitures qui roulent sur ce terrain, ressemblent plus à des buggys qu'à des formules 1, et chacune d'elle est pilotée par un concurrent différeot, que vous apprendrez à reconnaître. Le maniement de la voiture est assez classique, avec deux vitesses, mais par contre, au début de la saison, vous pouvez choisir votre pilote parmi un des 16 en compétition, chacun ayant son look. Une course de voitures originale, à laquelle on ne peut, malheureusement, que jouer seul contre l'ordinateur.

...il faut préciser tout de suite que la tâche était quasi insurmontable...



Connaissant le jeu d'arcade, je craignais le pire pour Activision, la conversion sur micro s'annonçant très délicate. En fait, ils s'en sortent bien, avec un soft de course d'automobiles assez original et bien réalisé. Il est à noter que la version ST est aussi rapide et aussi fluide que sur Amiga, seules les digitalisations sont un peu moins bonnes. Le jeu est assez prenant, bien que rapidement trop difficile, et personnellement, je m'en suis rapidement lassé. Pour ce qui est des graphismes et de la qualité de l'animation, ils sont tous deux très corrects. Je pense même qu'ils auraient pu être meilleurs, ce qui aurait pu donner une tête réjouie en haut de ce pavé, au lieu de ce visage ennuyé. Dommage.

A la décharge des programmeurs, il faut préciser tout de suite que la tâche était quasi insurmontable, et qu'en regard de la machine d'arcade, la conversion sur micro n'est pas si mauvaise que cela. Le défaut majeur de ce logiciel, outre le fait que je ne le trouvais déjà pas très interessant en arcade, réside dans l'animation: l'impression de vitesse n'est pas assez présente. Par contre, les graphismes et les bruitages restent satisfaisants. Rien de plus à dire sur ce soft, sinon que l'intérêt que l'on peut prêter à ce type de jeu étant si subjectif, il vaut mieux l'essayer avant de l'acheter.

POWER DRIFT

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 79%

SON: 88%

Il y a plus de sons sur la version Amiga, mais c'est la seule différence!

INTERET: 77%

DARK CENTURY

TITUS env.270F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Devinez qui c'est? Gagné, c'est encore Titus! Eh oui, cette société n'éditant que des bons softs, l'effet de surprise s'estompe un peu. Qui s'en plaindrait, surtout pas nous les joueurs. Cette fois-ci, le jeu est des plus novateurs, et bouleverse quelque peu l'univers des Shoot'Em Up. Au lieu de blaster bêtement tout ce qui bouge avec vos robots, il est possible de les programmer, de manière à ce qu'ils réagissent chacun différemment devant la même situation. Cet élément apporte une notion stratégique très importante, surtout en jouant à deux. Non contents d'instaurer un nouveau concept, les programmeurs de chez Titus innovent également au niveau de la réalisation, puisque le jeu est entièrement réalisé en ray-tracing. Superbe pour les yeux! Comme en plus, l'animation est excellente et les bruitages réussis, le résultat final est grandiose.

Voici le premier jeu d'action utilisant le Ray-Tracing sur ST, édité par la société française Titus. L'histoire se déroule dans un contexte historique sur un satellite-pénitencier, où quelques prisonniers veulent jouer les filles de l'air. Ils ont en effet réussi à reprogrammer quelques tanks hypersophistiqués, qui vont leur fournir un moyen de s'évader. Vous êtes un des gardiens, et avec quelques collègues à bord de tanks similaires, vous avez peu de temps pour les détruire. Il peut y avoir jusqu'à 6 tanks sur le terrain, et vous pouvez en diriger jusqu'à cinq, ce qui correspond bien sûr à la difficulté minimale. Il est évident que vous ne pouvez diriger qu'un seul tank en temps réel, mais les autres sont programmables, et vous pouvez passer de l'un à l'autre très facilement. Pour programmer vos tanks, vous disposez de quatre modules (surveillance, attaque, urgence, obstacle), chacun pouvant contenir à son tour des sous-programmes. Je vous rassure, vous n'aurez rien à taper au clavier, puisqu'en fait, seul le joystick est nécessaire. Chaque sous-programme est représenté par une icône (il y en a une dizaine, chacune pouvant recevoir des paramètres différents). Vous pouvez sauvegarder vos modules si vous les trouvez performants, et ainsi

MICROMANIA

HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	STRIDER Capcom (Amstrad, ST Amiga)	NEW
2	CABAL Ocean (Amstrad, ST Amiga)	NEW
3	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	NEW
4	BATMAN (Le film) Ocean (Amstrad ST Amiga)	NEW
5	LES GEN' D'OR Ocean (ST, Amiga)	NEW
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad ST Amiga)	NEW
7	LES VAINQUEURS US Gold (Amstrad ST Amiga)	NEW
8	INDIANA JONES (event) US Gold (ST Amiga PC)	8
9	LES JUSTICIERS Ocean (Amstrad, ST Amiga)	3
10	LES 100 % A D'OR (Amstrad)	NEW
11	CONTINENTAL CIRCUS Virgin (Amstrad ST, Amiga)	NEW
12	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin (Amstrad)	NEW
13	INDIANA JONES (action) US Gold (Amstrad, ST Amiga)	5
14	SHINOBI Virgin (Amstrad ST, Amiga)	13
15	KNIGHT FORCE Titus (Amstrad ST Amiga)	NEW

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	DOUBLE ACTION Ocean
2	LES N° 1 Ocean
3	LES BARBARES Ocean
4	EPYX 21 OLYMPIQUE CHALLENGE U S Gold
5	LES MAITRES NINJA Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78

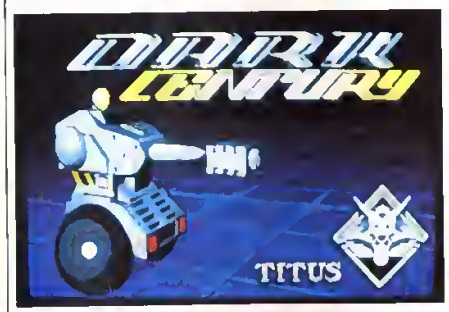
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél 42 82 56 36

ARCADE/ACTION

voir avec un ami celui qui possède la meilleure notion de programmation stratégique. Si vous voulez jouer uniquement en arcade, pas de problème, il vous suffira de garder pour vos tanks la programmation de base. Votre tank perdant de l'énergie à chaque fois qu'il est touché, il vous faudra, en outre, trouver avant votre adversaire, les quelques bulles d'énergie qui vous permettront de recharger vos batteries. Une course contre la montre, rapide, impitoyable, meurtrière.

...le jeu est des plus novateurs, et bouleverse quelque peu l'univers des Shoot'Em Up.

Des versions Amiga et PC seront dispos bien rapidement.



Ils n'ont pas peur chez Titus, en proposant avec Dark Century un jeu que l'on peut prendre à plusieurs degrés. Soit vous êtes un fan de jeux d'arcade, et tirer sur les robots ennemis vous enchantera, soit vous aimez aussi la stratégie, et vous pourrez alors vous lancer dans la programmation de vos robots, afin que ceux-ci ne meurent pas bêtement dès qu'ils croisent un adversaire. De mon côté, j'ai grandement apprécié cette partie-là, surtout que la réalisation est bien faite, les robots étant vraiment beaux. Si l'on ne joue qu'au jeu d'arcade, c'est alors beaucoup plus drôle d'y jouer à deux. Bref, il y en a pour tous les goûts dans ce jeu-là!

Dark Century fait partie des jeux, qui, dès que vous commencez à y jouer, vous entraînent vers une longue nuit sans sommeil. La rapidité des tanks est impressionnante, et par moments vous ne savez plus trop bien qui est votre ennemi et votre allié, tellement ça bouge vite. Même si le jeu à deux est plus prenant, l'ordinateur est un adversaire qui se montre redoutable. Poursuivi ou poursuivant, vous retrouverez des sensations fortes, essayant de semer le tank qui vous talonne ou vice versa. Très maniable, l'idée de pouvoir programmer plusieurs tanks est, en plus, un excellent moyen pour rendre le jeu encore plus sympa.

DARK CENTURY

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 91%

SON: 85%

INTERET: 93%

LODE RUNNER

BRODERBUND env.200F 1 à 2 joueurs
Système: ST

Tiens, un revenant! Directement issu du 8 bits, voici Lode Runner! Il y a énormément de différences sur ST par rapport à la première version. Tout commence par le graphisme (si graphisme il y a), qui ressemble vraiment à du 8 bits de par sa conception, bien qu'il soit en couleur. Le fond est constitué d'un dégradé ce qui permet d'égayer un peu le tableau. Lode Runner est aussi équipé d'options qui permettent de choisir son nombre de vies (de 000 à 149) et le tableau de son choix (de 000 à 149), en mode d'entraînement uniquement. Lode Runner comprend aussi un éditeur de tableaux. Dans celui-ci vous avez le choix du mur, des couleurs, et plein d'autres trucs qui vous permettront, une fois les 150 tableaux terminés, de passer aux vôtres.

Ce nom célèbre m'avait occupé ou certain temps, il y a de cela quelques années, alors que je possédais un 8 bits (800XL). C'est donc avec un intérêt certain que j'avais demandé à tester ce soft. J'aurais mieux fait de me taire (NDLR: tu es toujours trop bavard!), car cette version 16 bits n'est franchement pas géniale. Les graphismes sont encore plus laids que sur 8 bits, et la jouabilité, ici élément primordial, n'est pas très réussie elle non plus. Ce ne sont pas les quelques options et l'éditeur de tableaux qui me feront changer d'avis, alors un conseil, il vaut mieux ne pas voir ce jeu sur 16 bits, et en garder de bon souvenirs sur 8 bits.

LODE RUNNER

GRAPHISME: 27%

ANIMATION: 68%

SON: 30%

Une version Amiga devrait sortir bientôt, sans grande différence.

INTERET: 35%

Vous programmez sur ST ou sur AMIGA

Envoyez-nous vos créations sur disquettes, accompagnées d'un fichier documentation, nous les examinerons attentivement et vous communiquerons nos observations.
Les meilleurs programmes seront commercialisés à la Boutique de Pressimage et rémunérés à 33 % des ventes effectuées.

N'attendez plus !
Envoyez-nous vos disquettes à :
Collaboration Boutique
210, rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS

MICROMANIA

LE TOP 15 DE NOEL
Tous Ordinateurs
vu par MICROMANIA

N°	TITRE
1	CHASE HQ Ocean
2	GHOULS'N GHOSTS U.S. Gold
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean
4	LES INCORRUPTIBLES Ocean
5	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique
6	TURBO OUT RUN U.S. Gold
7	F 29 Ocean
8	CABAL Ocean
9	MOONWALKER U.S. Gold
10	DOUBLE DRAGON 2 Virgin
11	GHOSTBUSTERS 2 Activision
12	BATMAN le film Ocean
13	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean
14	LOST PATROL Ocean
15	WILD STREETS Titus

LE TOP 5 DES COMPILATION

1	LES VAINQUEURS U.S. Gold
2	LES JUSTICIERS Ocean
3	LES GEN D'OR Ocean
4	LES 100 % A D'OR Ocean
5	LES N° 1 Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

CENTRE COMMERCIAL
GALAXIE
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro
75013 Paris — Métro Place d'Italie
Tél 45 84 11 50 poste 4141

PRINTEMPS NATION
2125 Cours de Vincennes - 4e étage
75020 Paris — Métro et RER Nation
Tél 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL
VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY 2
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro
Tél 34 65 32 91

SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER

DATABYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Nos deux fameux espions, Black and White, ont été parachutés sur une île de rêve, qui va vite se transformer en enfer... Les deux ennemis doivent retrouver les morceaux d'un missile top secret, et à l'aide de leur Trapulor (sorte de sac à malice), ils vont chacun essayer de piéger l'autre, et de le mettre hors-combat pour remporter la victoire. Les farces et attrapes, contenues dans le Trapulor, vont de la simple pelle (pour creuser des fosses) à la très sophistiquée Coconut Bomb. Il faut bien sûr se rappeler des endroits que l'on a piégés, pour ne pas s'y prendre les pieds! Nos deux personnages possèdent également une carte de l'île, et la cachette approximative des morceaux de missiles. Pour couronner le tout, le volcan qui trône au milieu des terres doit exploser d'ici peu, alors il ne s'agit pas de traîner!

Je suis toujours heureux de retrouver une adaptation d'un jeu 8 bits sur mon ordinateur. Malheureusement, il n'utilise que très rarement le potentiel des 16 bits. La série Spy Vs Spy n'échappe pas à cette règle. On se retrouve devant ces petits héros tels qu'ils étaient sur mon C64 ou mon 800XL. Et c'est un peu dommage. Ceci dit, le jeu reste quand même assez amusant, même s'il paraît un peu dépassé.

C'est une bonne chose d'avoir adapté ce vieux tube sur 16 bits, car il n'a jamais eu d'équivalents. Sous un aspect humoristique, se cache un véritable jeu de stratégie qui ne se maîtrise qu'avec de l'entraînement. On peut y jouer contre l'ordinateur, mais il ne prend sa véritable dimension que lorsqu'on y joue à deux, et si possible avec un adversaire de force égale.

SPY VS SPY 2

GRAPHISME: 48%
ANIMATION: 65%
SON: 67%

Une version ST devrait sortir prochainement. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 56%

SPY VS SPY III: ARCTIC ANTICS

DATABYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Arctic Antics est le troisième volet des aventures de Black et White, les célèbres espions de Mad Magazine. On les retrouve ici sur la banquise, se battant toujours comme des chiffonniers, pour retrouver les trois morceaux d'une machine de guerre. Quand ils ne se lancent pas des boules de neige, ils essayent les farces et attrapes de leur Trapulor. Leurs pièges ne sont pas fatals, mais ils abaissent leur température, et le thermomètre ne doit pas atteindre un seul mortel. Toutefois, les igloos contenant un feu de bois peuvent les aider à retrouver leur équilibre, mais cela fait perdre du temps, et le temps est précieux, car si nos deux espions traînent trop et ne concluent pas leur recherche, le blizzard arrivera et les transformera en bloc de glace.

Personnellement, j'ai une petite préférence pour les deux premiers Spy vs Spy, peut-être à cause des decors qui étaient plus gais, et des pièges plus spectaculaires. Mais le principe du jeu reste le même, et si l'on peut choisir la force de l'ordinateur en jouant seul, il est tout de même nettement plus amusant de s'affronter entre copains.

SPY VS SPY 3

GRAPHISME: 48%
ANIMATION: 65%
SON: 67%

Une version ST devrait sortir prochainement. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 56%

MICROMANIA

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL
Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghouls and Ghost
Turbo Outrun
Moonwalker
Hard Drivin
Ghostbuster 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE
Toobin
Altered Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Continental Circus
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION
Batman The Movie
Ivanhoe
Lost Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES
Ocean Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS PILOTAGE
RVF Honda
F29 Retaliator
Bomber
M1 Tank Platoon

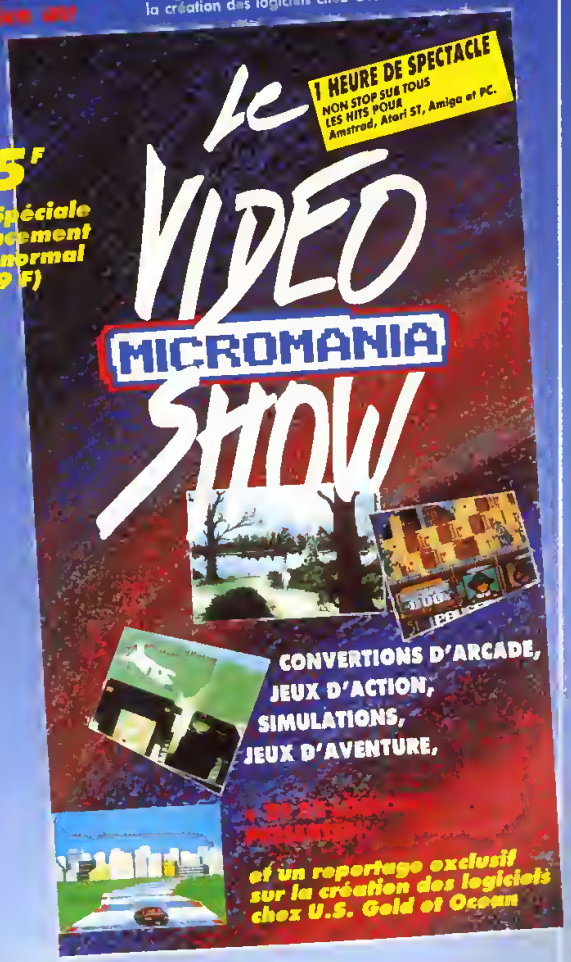
LES JEUX D'AVENTURE
Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Aventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS
Les Justiciers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Barbares
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gen' d'Or
Star Warf Trilogy

Toutes les nouveautés sont dans le
MICROMANIA VIDEO SHOW!

Pour la première fois en France, une Bande Vidéo de Présentation des Hits sur Amstrad Atari St, Amiga, PC Compatibles plus un reportage exclusif sur la création des logiciels chez U.S Gold et OCEAN.

75 F
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)



Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania :
- Par Téléphone au (16.1) 93.42.57.12
- Par Minitel : 3615 MICROMANIA

Vous pouvez également la recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

XENON 2

GRAND CONCOURS

Questions :

1)Qui a crée XENON II?

2)Qui a composé la musique de XENON II?

3)Combien de niveaux y-a-t-il dans XENON II?

4)Question subsidiaire:
Combien de bulletins la société UBI SOFT recevra-t-elle en réponse à ce concours?

Recopier ce bulletin réponse sur carte postale uniquement.
A envoyer à GENERATION 4
210 rue du Faubourg
Saint-Martin, 75010 PARIS.

GAGNEZ UN
AMIGA
ou un
ATARI ST
et de nombreux lots!
(Appareils photos,
Walkmans, Tee-Shirts, ...)

RECEVEZ
LA DEMO
D'INTERPHASE
LE PROCHAIN HIT
D'IMAGEXORKS!

Envoyez le preuve d'achat de votre jeu XENON II et vos coordonnées sur papier libre à
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94000 Créteil

BULLETIN REPONSE

1)
2)
3)
4)

Nom et prénom:
Adresse:

Quel ordinateur possédez-vous:

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement! NOUVEAU

Le 1er Décembre, MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métra et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
Ouvert 7 jours/7 pendant tout le mois de décembre

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Avez du choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation prolongé des heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance

DES PROMOTIONS DEMENTES POUR NOEL DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	249/149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	199/149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	249/149 F

ST-AMIGA
DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY...
DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D,
OCEAN BEACH VOLLEY.

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement**, une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

GENIAL

GARANTIE TOTALE 1 AN !
Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**

PRINTEMPS NAUSSMANN NOUVEAU
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36
Ouvert le dimanche 17 décembre
RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS
Ouvert les dimanches 3, 10, 17 et 24 décembre

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141
Ouvert le dimanche 17 décembre

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41
Ouvert le dimanche 17 décembre

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE NOUVEAU
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66
A MARSEILLE

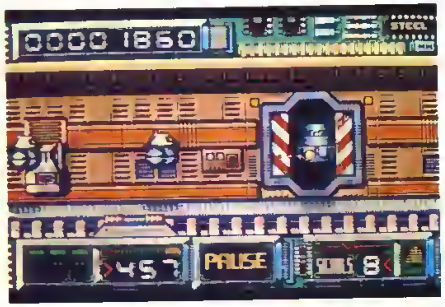
ARCADE/ACTION

STEEL

HEWSON env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Je précise tout de suite que Steel, malgré les apparences, n'est pas un jeu de tir mais un jeu de recherche et de découvertes. Les ennemis qui vous tirent dessus dans les corridors sont juste là pour corser l'affaire. Vous aurez d'ailleurs intérêt à planifier votre chemin sur papier, si vous voulez avoir une chance de vous y retrouver. Steel n'est ni très beau, ni super original, mais il se laisse jouer. Après quelques parties, quand on commence à situer les points intéressants (portes, fuel, énergie, etc.), il devient plus accrochant.

Vous êtes un Robot Commando, envoyé en avant-garde à bord du vaisseau spatial "Steel", pour désamorcer son système de défense, afin que le reste de l'équipage puisse monter à bord en toute sécurité. Votre tâche consiste à vous déplacer dans les nombreux couloirs et à trouver huit cartouches. Elles seront situées dans des récepteurs, qui devront être au préalable désactivés, en intervenant sur des terminaux dispersés dans le complexe. Cette intervention donne lieu à un sous-jeu ressemblant à un casse-briques disposé à la verticale. Vos ennemis sont des droïdes de caractéristiques et de forces différentes: certains reculent, d'autres vous foncent dessus et rebondissent, tout en vous canardant au laser. Les chocs vous font perdre de l'énergie, que vous pouvez récupérer aux points de ravitaillement.



STEEL

GRAPHISME: 66%
ANIMATION: 72%
SON: 70%

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de versions PC prévue.

INTERET: 71%

AXEL'S MAGIC HAMMER

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Dans le genre Mario Bros ou Great Giana Sisters, voici un programme sur lequel il n'y a rien à redire. C'est bien fait, assez sympa à jouer et, chose essentielle pour ce type de jeu, les graphismes sont dans la lignée de Wonder Boy, et rappelleot les nombreux jeux de tableaux de Sega. Bref, oo est face à un classique du genre, peut-être trop classique, hélas! pour sortir do rang.

Le sujet est très simple, vous êtes Axel (le petit bonhomme), et à l'aide de votre marteau magique, vous traversez les différents tableaux du jeu en fracassant tout sur votre passage. Tout au long du parcours, vous êtes agressé par des oiseaux, des serpents, des chauves-souris, des indigènes, des plantes carnivores (dont certaines déguisées en lianes), les nuages vous lanceront des éclairs, en bref, plein de pièges. Il faudra aussi rivaliser d'astuces afin de parvenir à certains lieux. Lorsque vous détruisez une brique, un objet apparaît de temps en temps: il peut s'agir de pièces de monnaie, de globes magiques (dont je ne sais pas l'emploi), de super-marteaux magiques qui permettent de frapper à distance, d'un bonus de temps, et plein d'autres choses que je n'ai pas encore découvert. Au niveau des graphismes et du type de jeu, Axel's Magic Hammer fait penser à Great Giana's Sister, mais doté d'un décor plus travaillé au niveau de la réalisation, et des couleurs avec des sprites plus petits et bien animés.

AXEL'S MAGIC HAMMER

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 70%
SON: 73%

Peu de différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 69%

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7 de 8 heures à 20 heures.

MICROMANIA
BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER +MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM +ACTION SERVICE+ROBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	

NOUVEAUTES DE NOËL A NE PAS MANQUER

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	149F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAGON SPIRIT	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVIN	249F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
POPULOUS	249F
SIM CITY	299F
CORVETTE	299F
XENON 2	249F
WILD STREETS	269F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	185F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
CAPONE (PHASER)	199F
CHESS MASTER 2100	249F
COLOSS CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK CENTURY	269F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DUNGEON MASTER	399F
DRAKKHEN	299F
EAGLE'S RIDER	249F
E.S.S. (HERMES)	295F
EYE OF HORUS	299F
FULL METAL PLANET	249F
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KEEP THE THIEF	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MI TANK (MIRKOSOFT)	349F
MADDEN FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
NEVERMIND	249F
NORTH AND SOUTH	259F
OOZE	299F
P47	249F
RVF HONDA	269F
SHERMAN M4	249F
SLEEPING GODS LIE	299F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F

ACCESSOIRES

MANETTE KONIA	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 5'1/4 DE DD	99F

HIT PARADE

688 SUB MARINE	245F
CARRIER COMMAND	349F
CHICAGO 90	249F
CHUCK YEAGER S AFT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	249F
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
KNIGHT FORCE	269F
MI TANK PLATOON	399F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
STARGLIDER 2	349F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F
AMERICAN ICE HOCKEY	240F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	240F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	245F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MI LI MIUM 2 2	249F
NEUROMANCER	249F
PAPERBOY	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHORE	269F
ZORK ZERO	299F

AMIGA

LES N°1	299F
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE +TIGER ROAD +LAST DUEL +BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	249F
+BIO CHALLENGE +R TYPE +VOYAGER +INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA +ROBOCOP +RAMBO 3	
PRECIOUS METAL	249F
+L ARCHE DU CAPITAINE BLOOD +XENON+ARKANOID 2 +CRAZY CARS	

TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	249F
GHOULS N GHOSTS	249F
OPERAT THUNDERBOLT	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
TURBO OUT RUN	249F
F29	249F
CABAL	245F
MOONWALKER	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
GHOSBUSTERS 2	239F
LOST PATROL	249F
WILD STREETS	269F
ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
HARD DRIVIN	189F
NINJA WARRIORS	199F
ONSLAUGH	199F
IT CAME FROM DESERT	299F
SPACE ACE	449F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
5 TH GEAR	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
BOMBER	299F
DARK CENTURY	269F
DRAKKHEN	299F
EAGLE'S RIDER	249F
E.S.S (HERMES)	285F
FIRE!	299F
FULL METAL PLANET	249F
HIGH WAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
KEEP THE THIEF	249F
MANIAC MANSION	249F
MAUPITI ISLAND	249F

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF) +1 T SHIRT GRATUIT	349F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS LA MENACE	299F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POWERDRIFT	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F
ALTERED BEAST	249F
ASTERIX	245F
BARBARIAN 2	195F
BATTLEHAWKS 1942	349F
BATTLETECH	249F
BLOODWYCH	249F
CAPONE(PHASER)	199F
CHICAGO 90	249F
CONTINENTAL CIRCUS	198F
DE LUXE PAINT 3	749F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER(EXT)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FIGHTING SOCCER	249F
F.O.F.1	279F
GREAT COURTS (PRO TENNIS TOUR)	249F
INDIANA JONES LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
LE FETICHE MAYA	249F
NICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZHALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PAPERBOY	149F
POW (PHASER)	199F
QUARTZ	249F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	249F
SHOOT 'EM UP CONT	225F
SPACE QUEST 3	299F
SWORLD OF TWILIGHT	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE GAMES SUMMER	195F
WATERLOO	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX	PHANTASMAGORIA	
BARD'S TALE I	RACK EM	
BIONIC COMMANDO	SERVE AND VOLLEY	
EMPIRE	SKYFOX 2	
FAST FREAK	SOLOMON'S KEY	
LEADERBOARD	STARFLEET	
LEGACY OF THE ANCIENTS	WORLD TOUR GOLF	
MARBLE MADNESS		

AMIGA

ARCTIFOX	ROLLING THUNDER
BARBARIAN	SKY FOX 2
BARD'S TALE	STARFLEET
BIONIC COMMANDO	STREET FIGHTER
EMPIRE	THE ARCTION COLLECTION
FUSION	WORLD TOUR GOLF
MARBLE MADNESS	LEADERBOARD
OUT RUN	

ATARI ST

MICROMANIA

BP3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

OUVERTURE NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA sera ouvert 7 jours/7 de 8 heures à 20 heures.

LES MEILLEURES OFFRES DE NOEL

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER
ET DES SUPERS CADEAUX !

LES N° 1 — 299F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR — 249F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS — 299F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS — 249F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LE PHASER
campatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE et AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)

349 F

COMPILATIONS

COLLECT PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARKTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+EAAL

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM
+ACTION SERVICE+BOBO

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT I ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

LE TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	HYGHWAY PATROL2	249F
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DUNGEON MASTER)	

AUTRES NOUVEAUTES

5TH GEAR	199F	ONSLAUGH	199F
ALEX'S MAGIC HAMMER	199F	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F	P47	249F
BLADE WARRIOR	249F	PICTIONNARY	285F
BOMBER	299F	PLAYER MANAGER	269F
CHESSMASTER 2100	249F	PROLONGATION	149F
COMMANDO	199F	RALLYE CROSS	269F
CRAZY SHOT	199F	ROCK N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	199F	SCRAMBLE SPIRITS	249F
DEBUT	249F	SEVENGATES OF JAM	249F
EAGLE'S RIDER	249F	SHERMAN M4	249F
E S S (HERMES)	295F	SIM CITY	299F
EYE OF HORUS	240F	SKIDOO	235F
FIRST CONTACT	269F	SPACE HARRIER 2	249F
FOOTBALLER OF YEAR2	199F	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	249F	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	269F	STORMLORD	199F
GHOST AND GOBBLINS	195F	STRYX	199F
HOUND OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	TOOBIN	199F
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	249F	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPITI ISLAND	289F	VAUX	245F
MYSTERY OF MUMMY	249F	VROOM	199F
NORTH AND SOUTH	259F	XENOMORTH	249F
OOZE	299F	X-OUT	199F

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF DD	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

EXCLUSIF

La 1ère Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides
Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

249 F ou GRATUITE
Pour toute commande de 400F ou + (offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

HIT PARADE

ALTERED BEAST	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BLOOD MONEY	245F
FERRARI FORMULA 1	245F
INDIANA JONES	249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES VOYAGEURS DU TEMPS LA MENACE	249F
COMPACT DISC LA MENACE (11 THEMES MUSIQUAUX)	
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
POPULOUS	249F
POWER DRIFT	249F
SHINOBI	199F
STUNTCAR	245F
THE STRIDER	199F
XENON 2 MEGABLAST	249F

EN DECEMBRE DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS !

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
INDIANA JONES	199F		
THE LAST CRUSADE (ARCADE)			
INTERNAT RUGBY SIM	199F		
KICK OFF	269F		
KNIGHT FORCE	269F		
KULT	275F		
LA BETE DE MAYA	349F		
LES PORTES DU TEMPS	285F		
MICROPROSE SOCCER	245F		
MILLEMIUM 2.2	249F		
MR HELI	249F		
NEVERMIND	199F		
NEW ZEALAND STORY	199F		
OIL IMPERIUM	249F		
OPERATION WOLF	199F		
PAPER BOY	185F		
PASSING SHOT	249F		
PERMIS DE TUER	199F		
PIRATES	269F		
POPULOUS (DATA DISK)	99F		
QUARTZ	249F		
RAINBOW WARRIOR	269F		
RICK DANGEROUS	250F		
ROBOCOP	199F		
ROCKET RANGER	275F		
RVF HONDA	269F		
SILKWORM	199F		
SKWEEK	195F		
SLAYER	199F		
STEEL	199F		
SUPER WONDERBOY	199F		
TARGHAN	245F		
THE GAMES SUMMER	199F		
TIME SCANNER	199F		
TANK ATTACK	249F		
VIGILANTE	149F		
WATERLOO	249F		
WEIRD DREAMS	235F		
XENOPHOBE	269F		
ZAC MAC CRACKEN	249F		

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990F
CONSOLE SEGA (+ LE PISTOLET)	1149F
PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	359F
PISTOLET SEGA	249F

CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	325F

NOUVEAUTES

AMERICAN BASEBALL	295F
CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	295F
GHOSTBUSTERS	345F
RAMPAGE	295F
R TYPE	295F
TIME SOLDIERS	295F
WONDERBOY 3	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RAMBO 3	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S D I	255F
SECRET COMMAND	255F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	195F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M L	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs

ARCTIFOX	FUSION	STARFLEET
BARBARIAN	MARBLE MADNESS	STREET FIGHTER
BARD'S TALE I	OUT RUN	MUSIC CONSTRUCTION SET
BIONIC COMMANDO	SKYFOX 2	LEADERBOARD
EMPIRE	SOLOMON'S KEY	

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF — NOUVEAU

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM
ADRESSE
Code postal
Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration -- / -- Signature

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M L XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M L XL (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Glénat : je joins — un chèque bancaire — CCP — mandat lettre — je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement — N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA C64 PC 1512 ATARI-ST AMIGA

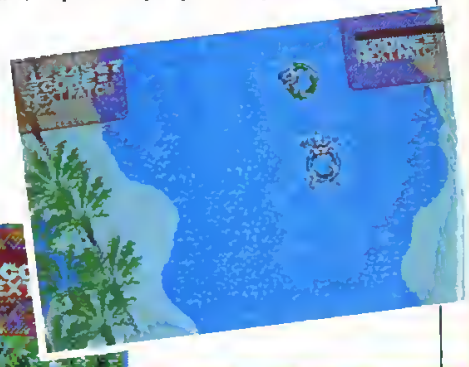
ARCADE/ACTION

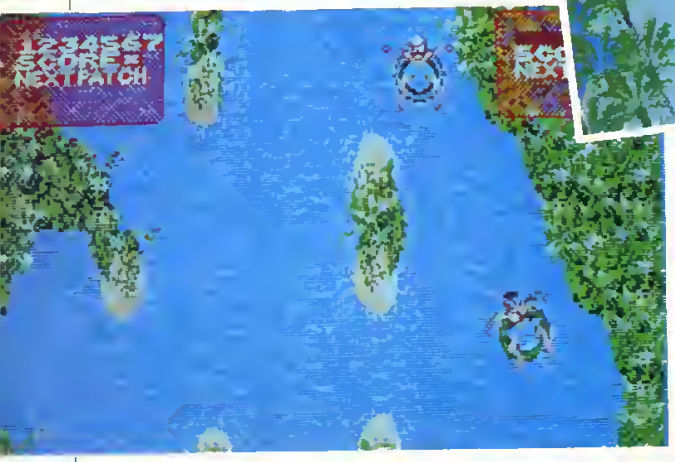
TOOBIN

DOMARK env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: ST / Amiga

J'avais découvert le jeu d'arcade, il y a de ça plus d'un an, en Angleterre, et j'y avais dépensé pas mal d'argent. Même si tous les niveaux ne sont pas présents sur le soft, il n'en reste pas moins vrai que l'adaptation sur 16 bits est réussie. L'humour est omniprésent dans ce jeu, de par ses graphismes (en plus ils sont chouettes!), mais aussi de par ses musiques très prenantes. L'option pour jouer à deux est particulièrement amusante, les deux joueurs ne pouvant pas vraiment se faire de coups vicieux (à moins de vraiment le vouloir, auquel cas, rassurez-vous, tout est possible).

Voici encore une adaptation d'un jeu d'arcade. Pour cette fois, il ne s'agit, ni d'une course de voitures, ni d'un jeu de tir où il faut détruire tout ce qui apparaît à l'écran. Non, ce coup-ci il faut gentiment descendre une rivière, assis sur une bouée, en ramant à l'aide des deux bras. Si vous poussez le joystick vers la droite, vous "pagayez" avec votre bras droit, et en mettant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous avancerez ou reculerez. Il est vrai que les rivières ne sont plus ce qu'elles étaient. Au premier niveau, il y aura les pêcheurs, qui avec leurs hameçons risquent de crever votre bouée. De même, il faudra faire attention aux récifs et aux troncs d'arbres qui dépassent de l'eau, sans compter sur les quelques crocodiles qui peuplent ces eaux troubles. Chaque niveau possède un décor, des obstacles et des adversaires différents. Heureusement, vous trouverez de temps en temps des bonus et des armes (des canettes de soda), qui vous permettront d'assommer pendant quelques secondes vos ennemis. Se jouant bien sûr au joystick, ce logiciel offre la possibilité de s'amuser à deux en même temps, auquel cas, il s'agit plutôt d'une course (chacun pour soi et pas de pitié). Il est parfois délicat de passer à certains endroits, alors, si en plus un autre joueur vous gêne, cela devient carrément un challenge pratiquement impossible. Une option "Continue" permet de jouer plusieurs parties à la suite, ce qui est très pratique, car ce jeu est assez difficile.





L'option pour jouer à deux particulièrement amusante

La musique est très prenante sur Amiga, moins sur ST!

Basé sur le jeu d'arcade de Tengen, Toobin fait partie de ces jeux qui, s'ils ne sont peut-être pas superbes, sont vraiment drôles à jouer. Bien sûr la conversion ne possède pas tous les niveaux et décors de l'arcade d'origine, mais le jeu est aussi jouable et aussi plaisant, surtout lorsque deux joueurs y participent en même temps. S'il avait bénéficié d'une meilleure réalisation, Toobin aurait peut-être été un Gen d'Or. A noter la musique très prenante sur Amiga!

TOOBIN

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 77%

SON: 85% (AM) / 76% (ST)

GEN HIT

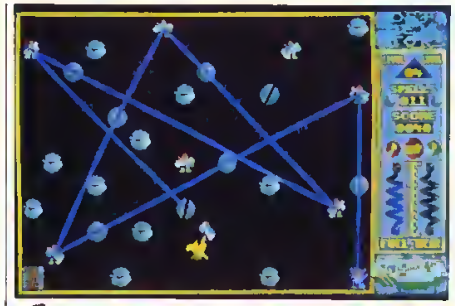
INTERET: 82%

ARCADE/ACTION

MINDBENDER

MAGIC BYTES env.200F 1joueur
Système: Amiga

Il s'agit d'un jeu de tableaux, dans lequel votre but est de détruire tout ce qui se trouve à l'écran. Vous disposez de plusieurs personnages, tous immobiles, possédant chacun un miroir. En jouant sur l'inclinaison de ces derniers, il est possible de toucher et de détruire les cibles, tout cela se faisant dans un temps limité. Mindbender, c'est un minimum d'arcade avec un maximum de réflexion.



Vous souvenez-vous de Deflektor? Oui, eh bien Mindbender est à peu de choses près basé sur le même principe. Mais cette fois-ci, la réalisation n'est pas aussi bonne, ce qui n'empêche pas le soft d'être attrayant. Mais si les graphismes avaient été plus soignés et plus fouillés, il aurait sans aucun doute reçu un meilleur écho dans nos colones. Dommage, car c'est le type même de jeu, mi-arcade mi-réflexion, qui pourrait faire une carton (rappelez-vous Tetris). La prochaine fois, peut-être?

MINDBENDER

GRAPHISME: 33%

ANIMATION: 11%

SON: 19%

INTERET: 34%

PINBALL MAGIC

LORICIEL env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Pour une fois, cet article sera court, tout le monde sait ce qu'est et comment marche un flipper. Celui-ci reste dans le fond très classique avec les extra-balles, le spécial, le tilt, des bonus, etc. Par contre dans la forme, il diffère assez de ceux que l'on a l'habitude de voir. En fait, le flipper est composé de plusieurs écrans qu'il vous faudra découvrir au fur et à mesure de la partie. Certains relevant plus du casse-briques que du flipper. Pour y parvenir, il suffit d'envoyer la balle dans une porte prévue à cet effet en haut de l'écran. Mais attention, une fois parvenu dans un nouvel écran, ne vous attendez pas à redescendre au précédent si jamais vous perdiez votre balle. Ça ne marche pas dans les deux sens. Ça vous tente d'essayer?

Enfin un bon flipper sur micro! Pinball Magic est le premier digne de ce nom. Comparé à certains sortis précédemment, celui-ci ne joue vraiment pas dans la même catégorie. Les graphismes sont bons, les bruitages excellents et l'animation quasi parfaite. De plus, le logiciel est en fait un énorme flipper avec de nombreux écrans, éliminant ainsi radicalement toute monotonie, inéluctablement liée à ce type de jeu. Dans tous les cas, Pinball Magic est le flipper du moment, tous ordinateurs confondus.

Les flippers (ou billards électroniques pour les puristes) ont occasionné bon nombre d'adaptations sur micro-ordinateur, même si, jusqu'à maintenant, ce n'a pas été très intéressant. Je préfère donner des grands coups de savate dans un vrai flipper ou regarder le Rédac'chef faire des fourchettes à l'envers (si, si, il y arrive!), que de jouer à un de ces jeux sur micro, et risquer de tout casser. Pas trop mal réalisé, ce logiciel ne m'a pas convaincu, mais il peut en être autrement pour vous, c'est une question de goût.

Pinball Magic confirme mon idée selon laquelle les flippers ne sont pas des jeux adaptables sur micros. Pourtant, la réalisation de Pinball Magic est parfaite, des graphismes fins en passant par des sons parfaits. Le mouvement de la balle est des plus réalistes, et les flippers permettent de faire presque tous les coups réalisables sur un vrai flipper. Alors, quel est le problème? Simplement que Pinball Magic, un peu comme tous les flippers sur micro, est trop difficile. Une fois la porte vers le niveau suivant ouverte, il arrive que l'on perde bien des boules pour ne pas redescendre, ce qui signifie qu'avec beaucoup de chance, vous ne verrez jamais que les quatre premiers niveaux. C'est bien dommage!

PINBALL MAGIC

GRAPHISME: 86%

ANIMATION: 88%

SON: 88%

Une version ST et PC de Pinball Magic sera éditée très bientôt.

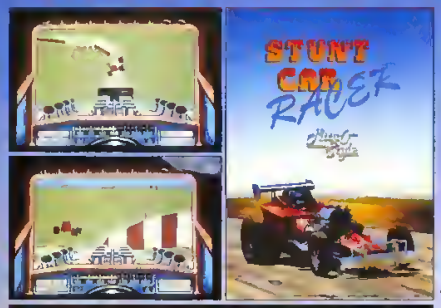
INTERET: 74%

Vous programmez sur ST ou sur AMIGA

Envoyez-nous vos créations sur disquettes, accompagnées d'un fichier documentation, nous les examinerons attentivement et vous communiquerons nos observations.
Les meilleurs programmes seront commercialisés à la Boutique de Pressimage et rémunérés à 33 % des ventes effectuées.

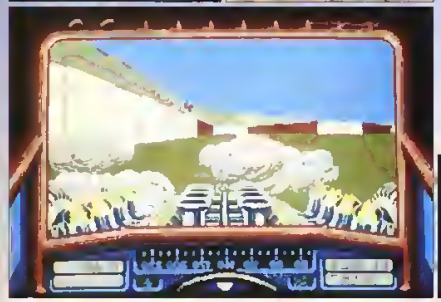
N'attendez plus !
Envoyez-nous vos disquettes à :
Collaboration Boutique
210, rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS

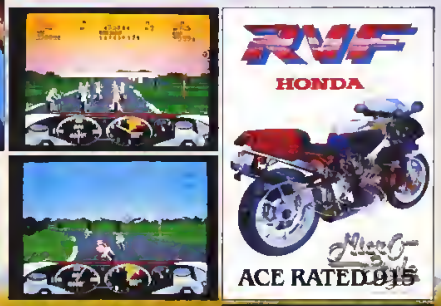
L'IVRESSE DE LA VITESSE SANS DANGER!



STUNT CAR RACER
Mettez votre ceinture, aggrippez votre volant, alumez vos boosters, fermez les yeux et advienne que pourra. Les plus folles pistes de dragster vous attendent!

R.V.F. HONDA
RVF Honda: Six vitesses, 270km/h, 12000 tours/minutes. Qui n'a jamais rêvé de concourir sur les plus prestigieux circuits de championnat du monde! Avec RVF Honda, le rêve devient réalite!





MicroProse France, 878 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

ARCADE/ACTION

FIRE

NEW DEAL env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Que tous les fans de Supercopter se réjouissent, Fire leur permet de jouer les justiciers aux manettes de leur engin favori. Votre but est simple: réussir les cinq missions qui vous sont proposées. La première a pour toile de fond l'Amérique centrale, où il faut détruire tous les champs de coca et de pavots. Ensuite, vous devez vous attaquer au tram blindé des trafiquants. Avant cela, il faut anéantir les hélicoptères ennemis qui vous font la chasse. La deuxième mission vous mène en plein Beyrouth, d'où vous devez rapatrier des blessés. Pour les atteindre, il faut d'abord détruire la flotte syrienne, elle-même protégée par des Migs. La troisième mission se déroule en Antarctique, où se terre un savant fou. L'objectif est de détruire sa base secrète, défendue par une floppée de sous-marins nucléaires. Attention à ne pas tirer sur les baleines. La quatrième mission a pour théâtre d'opérations le Cambodge, au-dessus des rizières. Vous devez récupérer les "Boat-peoples" tout en détruisant les rampes de missiles installées par les Khmers rouges. Enfin, la dernière mission a lieu en Lybie, où vous devez, dans un premier temps, détruire les jets qui se trouvent sur un aéroport, et dans un second temps, anéantir les postes de défense d'une usine chimique. Comme quoi la fiction peut parfois dépasser la réalité, ou le contraire... ou alors les deux à la fois. Bref, un soft d'actualité!

Second produit de New-Deal, Fire bénéficie d'une réalisation d'assez haut niveau. Scrolling différentiel et multi-directionnel, animations fluides et graphismes soignés en font un shoot'em'up de qualité. On pourrait regretter le manque d'originalité de ce type de jeu, mais les auteurs ont fort heureusement pensé à inclure des missions nombreuses et variées. Un bon soft pour les amateurs du genre.

Bien sûr, c'est encore un jeu de tir, et c'est le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce logiciel. Mais cette fois-ci vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et, chose moins commune, les missions sont très proches de l'actualité. Au niveau de la réalisation, c'est correct, avec une bonne animation et de bons bruitages, même si, à mon avis, les graphismes auraient pu être meilleurs et les sprites un peu plus gros. En bref, malgré son air de "déjà vu", Fire reste un soft sympa.

FIRE

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 83%

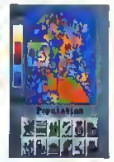
SON: 82%

Dos versions ST puis PC sortiront prochainement

INTERET: 79%

© IMAGE BANK Anne MARTENS

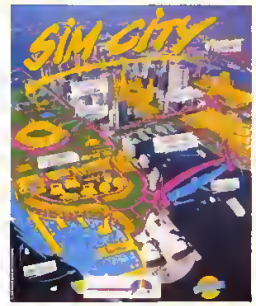
Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"
Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde

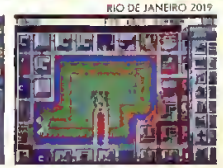


Ou alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel
Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.
Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y

SIM CITY

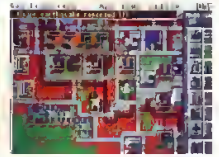
Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année!





RIO DE JANEIRO 2019

est et rien ne manque à l'appel!
Sim City est presque vivant! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville.
Et dans un mode spécial, vous pouvez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu!



Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis: Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes. Créez la cité de vos rêves! Sim City vous donne les clés de votre ville. Le reste vous appartient.
"Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD
16 pages dans LOGIN le 1er magazine japonais de jeux micro!
Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD etc.

MAXIS INFOGRAMES

ARCADE / ACTION

INTRUDER

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système : ST

Tiens, un jeu Ubi! De l'arcade en plus! Si mes souvenirs sont bons, je ne me rappelle pas avoir entendu parlé d'Intruder auparavant. Que dire sur lui, sinon qu'il s'agit d'un jeu d'arcade à la R-Type sur un décor plus terrestre (assez bien réussi) très sobre. Sur ce décor évoluent des extraterrestres qui vous veulent du mal et qui vous canardent de tous les côtés. Pour vous défendre, vous pilotez un vaisseau spatial (Oh?), et de temps en temps vous récoltez des armes supplémentaires. Cela peut aller du simple tir ou tir de missiles, en passant par un combiné de lance-flammes et de bombes. Dans tout ça il n'y a rien de nouveau, si ce n'est les sprites qui sont fort bien réalisés, malgré un scrolling assez lent. Au niveau musical, il faudra attendre la version finale qui doit être terminée en même temps que ces quelques lignes.

Quitte à faire un Shoot'Em'Up, autant qu'il sorte de l'ordinaire. C'est ce que les programmeurs de ce jeu se sont dit, et croyez-moi c'est réussi! Devoir combattre des brosses à dents géantes n'est pas si fréquent, et encore je ne vous dis pas tout. En-dehors de cela, Intruder est un soft très bien fini avec d'excellents graphismes, de bons bruitages (pour un ST) et une animation assez fluide. Tout cela pour vous dire que ce logiciel, plein de surprises, est une réussite sur tous les plans.

Dans le genre Shoot'em'up, en voici un qui va faire rigoler plus d'un joueur. C'est à la fois très sérieux (les méga-armes sont impressionnantes par leur pouvoir de destruction), mais également délirant. On se souviendra longtemps de l'attaque de l'enclume et de la vague de brosses à dents. C'est simple, ça me rappelle un peu un shoot'em'up d'Activision du temps de la console VCS. Quoi qu'il en soit, Intruder bénéficie d'une réalisation de qualité que les amateurs du genre apprécieront.

Pas de version Amiga annoncée pour le moment.

Intruder est un jeu d'arcade du type Defender, comme il en existe des tas. Qu'a-t-il de plus? Premièrement c'est très beau (moins que Xenon II quand même), et deuxièmement c'est plein d'humour (chose rare dans ce genre de jeu où la destruction prime avant tout). Attention, je n'ai pas dis que ce n'est pas violent, mais quelque part dans le jeu se trouve un pot de fleurs (perdu, je suppose), et le malheur s'abattra sur celui qui y touchera. Le scrolling, quant à lui, est suffisamment fluide pour ce genre de jeu. Il y a juste un point que je n'ai pas aimé: tous les niveaux sont identiques (sauf en ce qui concerne les décors), les adversaires sont les mêmes et au même endroit.

INTRUDER

GRAPHISME : 85%

ANIMATION : 83%

SON : 80%

INTERET : 85%

GEN HIT

AVEZ-VOUS L'ÉTOFFE D'UN FULL METAL PILOTE ?

FULL METAL PLANETE 8 h 54. Il va falloir prouver que vous êtes le meilleur pilote de la Cobra Steel Compagny.
Votre mission : poser votre astronef, ramasser un maximum de minerai, désintégrer ou capturer le précieux materiel des compagnies adverses et, si possible, vous emparer de leurs propres navettes aux soutes pleines à craquer.
Sous vos ordres, toute une armada de ferraille : barges, vedettes, chars d'assaut (dont le fameux T 99 dit "Gros-tas"), crabes transporteurs et la fameuse "Pondeuse-météo". Cette extraordinaire machine, fleuron technologique de la Ludoderium Motors Cie, est capable de transformer le minerai en matériel. Mais surtout, elle prevoit les changements de marée. Car sur Full Metal Planete le terrain est mouvant au gré des marées ! Qui vous dit qu'au prochain tour vos vedettes ne vont pas être embourbées ou vos chars noyés !!!

Lors d'une campagne précédente, cette vedette échouée sur un récif a été abandonnée. "Le minerai avant tout".

... par la marée haute, ses défenseurs immobilisés, l'astronef "Délirium Galaxy" sera peut être votre prochaine victime.

C'est l'ultime marée. Privé d'une de ses tourelle moteurs, cet astronef du Tatou Censorium réussit pourtant à décoller.

Figurine incluse gratuitement !

Vous devrez impérativement décoller avant la Grande Marée qui s'annonce. Contact sol dans 50 secondes. Bienvenue sur Full Metal Planete !
Action, combats, stratégie et diplomatie dans un fantastique univers de science-fiction où s'affrontent jusqu'à 4 joueurs (humains et robots) dans une course effrénée contre la montre.
Non seulement, l'ordinateur joue le rôle d'arbitre mais il vous offre des adversaires toujours disponibles : 6 joueurs-robots ayant chacun leur personnalité et une farouche volonté de vous battre !
Ce jeu comporte en plus un utilitaire graphique (pour personnaliser votre Compagnie !) et des problèmes stratégiques à résoudre pour vous entraîner.
Une superbe adaptation du jeu de plateau dans la lignée des jeux creés par l'équipe de Cobra Soft, Bertrand Brocard et Roland Morla.

... apparait sur l'écran du radar. Attention à l'offensive de "Black Star" ! Et si vous proposez une alliance ?

Véritable mulet de FULL METAL PLANETE, la barge transporte tous les véhicules et même 4 blocs de minerai en un seul voyage !

Embourbé ! Ce crabe imprudent piégé par la Haute Mer avec son chargement se fait tout petit en attendant le retour d'une marée favorable.

Pour en savoir plus Minitel 36 15 CLUBTATOU

Disponible pour ATARI ST - AMIGA - COMPATIBLES PC.

INFOGRAMES

BAD COMPANY

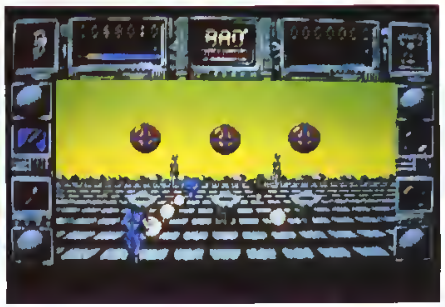
LOGOTRON env.250F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Lorsqu'on mélange Commando, Space Harrier et Operation Thunderbolt, on obtient un résultat surprenant que l'on nomme: Bad Company. Et qui se retrouve derrière tout ça? Steve Bak, à qui l'on doit Goldrunner, Karate Kid II, Leatherneck entre autres. Bad Company est donc un jeu d'arcade futuriste, où une horde d'Insectoïdes décide (tout simplement) de rayer la race humaine de la carte galactique. Dans la Bad Company (où personne n'est gentil) le mot d'ordre est simple: si c'est un alien, exterminez-le! Et c'est parti pour la grande boucherie sur la première planète (il y en a quatre). Pour débuter le jeu, on sélectionne son personnage, certains sont à moitié cyborgs avec des têtes de tueurs de grands-mères, et les autres plus conformes à l'idée que l'on se fait des soldats. Pour une fois les filles n'ont pas été oubliées. Le feu vert est donné lorsque votre vaisseau vous dépose sur la planète. Ici des vagues successives d'aliens vous attendent. Vous possédez deux armes au départ et vous en trouverez d'autres en cours de jeu. Il en existe de quatre types, avec de temps en temps des pastilles énergétiques qui permettront d'augmenter la puissance de l'arme utilisée (un booster en quelque sorte). Rassurez-vous, vous ne serez pas seul à jouer, car l'option deux joueurs est prévue, alors allez chercher votre voisin de palier car son aide est indispensable.

Une version Amiga sortira en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée pour le moment.

Steve Bak is back! On retrouve le génial programmeur que l'on avait connu lors des fameux Goldrunner ou Return To Genesis. Dès le debut, on reconnait la patte du maître avec un scrolling d'une souplesse sans pareil sur ST. Si on ajoute une excellente gestion du sprite, de bons graphismes et des bruitages corrects, on obtient le meilleur jeu de tir du moment. Si jamais vous estimiez que la partie est trop difficile pour vous, n'hésitez à appeler à l'aide, en mode deux joueurs le jeu est carrement génial.

Ca ressemble à du Space Harrier, sauf que les personnages ne possedent pas de Jetpack. Ça ressemble à du Commando sauf que c'est vu en 3D. Les graphismes sont bien intégrés dans l'ambiance du jeu et le scrolling du sol est fantastique. Je trouve que les Insectoïdes ressemblent plus à des pieuvres qu'à des insectes, à moins qu'il ne s'agisse d'une espèce vivant exclusivement en Grande-Bretagne. Quoi qu'il en soit, ce jeu est génial. Une petite remarque cependant, les programmeurs auraient dû faire en sorte que la difficulté du jeu varie avec le nombre de joueurs. Car dans Bad Company, on rencontre autant de monstres lorsqu'on joue seul que lorsqu'on est à deux (et c'est le cas de nombreux jeux). Un conseil, jouez à deux!



Après le très décevant Dogs Of War de Steve Bak, j'étais très inquiet quant à la qualité de son nouveau programme. La surprise fut donc d'autant plus importante, car Bad Company semble être son meilleur produit à ce jour. Graphiquement très réussi, le programme est surtout impressionnant par la 3D qu'il présente. On dirait en fait un Ikari Warrior avec une vue à la Space Harrier particulièrement bien réalisée. Le mieux reste l'option permettant de jouer à deux à la fois. Ça reste, bien sûr, du traditionnel shoot'em'up, mais c'est bien fait et prenant.

BAD COMPANY

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 94%

SON: 89%

INTERET: 91%

ARCADE/ACTION

ONSLAUGHT

HEWSON env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Le retour de Hewson s'annonçe assez bien, avec un soft pour le moins original. Les graphismes sont toujours aussi chargés, avec des décors détaillés et colorés, et des sprites joliment animés. Côté musique et sons, tout est parfait, et il en est de même en ce qui concerne les options, nombreuses et pratiques (avec entre outres, un éditeur de tableaux). Venons-en à l'intérêt maintenant, qui lors des deux premières parties m'avait semblé un peu faible. Mais, persévérant, je me suis rendu compte qu'en fait, la stratégie jouait une part assez importante dans ce soft, et que les phases d'arcade (assez difficiles) ne représentaient qoe 70% du jeu. Un logiciel surprenant, que je suis content d'avoir découvert.

...les graphismes sont somptueux et les dégradées superbes.

Assez discret depuis quelques temps, Hewson nous propose un logiciel fort bizarre. A première vue il s'agit d'un jeu d'arcade, mais en fait ce soft se révèle être assez complexe, faisant intervenir bon nombre d'éléments caractéristiques des wargames. Vous jouez le rôle d'un guerrier fanatique, qui par magie équivaut à lui seul à toute une armée. En partant de votre royaume, vous devrez conquérir les royaumes avoisinants, plus ou moins puissants, attaquer des temples pour voler des talismans, etc. En fonction de vos adversaires, vous passerez alors dans une des 4 phases d'arcade. La phase d'attaque, où vous déplacerez votre personnage sur un champ de bataille, où il rencontrera de nombreux ennemis, qui auront chacun une manière particulière de se battre. Lorsque vous en tuerez certains, ils laisseront derrière eux divers bonus, tels des armes (7 types), des sortilèges (6 sortes), des points de bonus, ou des talismans (10 différents). Ces derniers vous permettront de traverser certaines régions normalement infranchissables. Il vous faudra traverser le champ de bataille de gauche à droite pour capturer le drapeau adverse, en laissant passer le moins d'ennemis possible. La deuxième phase, le siège du château, se déroulera de la même façon. Lorsque vous serez attaqué, c'est encore une fois le même type de jeu, sauf que cette fois-ci, c'est vous qui devrez défendre votre bannière. Lors de la dernière phase, vous devrez attaquer un temple ou le général ennemi. L'adversaire est représenté par un visage entouré de 4 tentacules, libérant à intervalles réguliers, divers projectiles. Lorsque vous posséderez plusieurs territoires, il se peut qu'il y ait quelques rébellions qu'il vous faudra mater. En outre, il existe de nombreux lieux assez bizarres, dangereux ou bénéfiques, qu'il vous faudra visiter. Si vous estimez que les 10 champs de bataille présents sur la disquette sont insuffisants, sachez qu'un éditeur vous permettra de créer vos propres campagnes. Ce jeu est en fait assez complexe, mêlant intelligemment stratégie et action, et possède une durée de vie qui semble très importante.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

FETE NOEL ... à des prix fous

Bientôt sur vos machines

	atari ST	Amiga	CPC
CHASE H.Q.	199	249	99/129
MOONWALKER	199	249	99/149
OPERATION THUNDERBOLT	199	249	99/149
GREAT COURT			199/249
SUPER WONDERBOY		249	
POWER DRIFT	299	349	
DOMARK'S GOLDEN SHOT	199	249	
TURBO OUTRUN	199	249	99/149
[illegible]	199		
BARBARIAN II	225		
BIONIC [illegible]	299	349	149/249
TWIN WORLD	299	249	
[illegible]			149/199
[illegible]	499	549	
MANIAC MANSION II	249	299	
WILD STREET			149/179
[illegible]	199	249	

La sélection GAME'S au meilleur prix

[illegible]	CPC [illegible]	149	149
LA RUE [illegible]	CPC [illegible]	249	149
[illegible]	CPC [illegible]		299
SUPER WONDERBOY	CPC disque	349	199
[illegible]	CPC disque	399	149
[illegible]	Atari ST	349	199
[illegible]	Atari ST	299	239
[illegible]	Atari ST	229	199
[illegible]	Atari ST	299	249
KNIGHT FORCE	Atari ST		299
[illegible]	Amiga	299	239
[illegible]	Amiga	299	239

LES PLUS GAME'S

[illegible] les meilleurs [illegible] pour [illegible]
Tous les jeux [illegible] échange.

SEGA

PISTOLET SEGA + GANGSTER TOWN	508	279
SHINOBI	349	279
[illegible]	349	279
CHAMPIONS GAMES	349	279
WOMBATS	349	279

ATARI 2600

PACK 4 JEUX	486	299

[illegible] + VIDEO PIN
[illegible] + CRYSTAL CASTLES + BATTLE ZONE

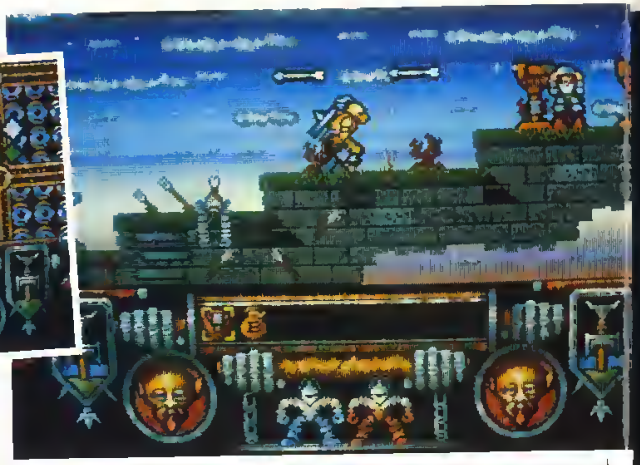
NINTENDO

Un [illegible] NINTENDO [illegible]
[illegible] NINTENDO.

CAGNES - SUR - MER
67, rue du Maréchal Juin
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint - Quentin Ville
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81



La musique est superbe sur Amiga, et le jeu beaucoup plus rapide. Pas de version PC annoncée.

Voila un jeu d'arcade/stratégie des plos étonnants. D'habitude, ce genre prime plos par son intérêt que par sa réalisation. Dans Onsloogbt, cette dernière n'a pas été négligée, puisque les graphismes sont somptueux et les dégradés superbes. A côté de cela, il faut bien voir que les deux phases sont complexes. Triompher des phases d'arcade ne sera pas à le portée de tous (bein, Jean!), tout autant qu'envahir les contrees voisines!

ONSLAUGHT

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 92%

SON: 96% (AM) / 83% (ST)

INTERET: 89%

1ST PERSON PINBALL

TYNESOFT env.150F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Pour rester polie, je ne qualifierai ce flipper que d'atroce (en ce qui concerne le graphisme et le son) et de nul (pour l'interêt). La vue en 3D n'apporte strictement rien, étant donné qu'on ne situe pas du tout la boule par rapport a l'ensemble du flipper. Et en jeu normal (vu de dessus) ce n'est même pas la peine de se fatiguer à flipper, la boule rebondit sur les flippers sans votre aide. Heureusement d'ailleurs, car ils répondent à retardement et il faut donc anticiper. Ajoutez à cela une animation de boule très originale: quelquefois elle part doucement, puis elle se met à accélérer comme si elle avait pris un coup de pied en chemin...? C'est une honte de pondre une telle horreur sur ST! Et si, comme le précise la notice, 1st Person Pinball est unique en son genre: parbleu, qu'il le reste!!!

Je ne vais pas vous expliquer ce qu'est un flipper, je suppose que vous en avez tous vu au moins un dans votre vie. Celui de Tynesoft a pour originalité de se manipuler uniquement au clavier (un conseil: allez-y mollo, car un clavier à changer revient plus cher qu'un joystick), et de pouvoir se jouer en 3D. C'est-à-dire que vous suivez votre boule au sol, dans le dédale des bumpers, champignons, et autres bonus. La vitesse des rebonds et de la balle est paramétrable, et vous avez la possibilité d'être à quatre autour de la machine (choisissez quand même vos partenaires... Je dis ça pour votre clavier).

FIRST PERSON PINBALL

GRAPHISME: 61%

ANIMATION: 24%

SON: 42%

Pas de différence entre les versions PC et ST. Version Amiga à venir.

INTERET: 17%

ARCADE/ACTION

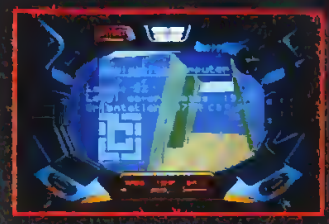
SWITCHBLADE

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Voici un jeu fort interessant. Un peu comme dans Rick Dangerous, explorer un labyrinthe de couloirs et de pièces, en affrontant monstres et pièges divers, est un exercice qui, même s'il n'est pas nouveau, s'avère très efficace. Il possède des graphismes et une musique agréables, qui en sus de l'intérêt, rendent ce jeu passionnant. En plus, les ennemis et les pièges sont toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de progresser régulièrement (il n'y a rien de plus énervant que de rester durant 20 parties sur le même niveau, ici rien de tel).

Il y a des milliers d'années que la bête dort. Aujourd'hui, elle se réveille, le Chaos est de retour, et la seule épée qui pouvait vaincre la bête s'est brisée. Votre but sera de retrouver les fragments de l'épée avant d'affronter le démon. Mais ça ne sera pas aussi simple que ça, il faudra traverser de nombreux niveaux où les créatures du chaos règnent, et feront tout pour vous en empêcher. Switchblade est un jeu du style Targhan, mais à la place de diriger un barbare, vous dirigez un petit japonais (un peu comme dans les dessins animés japonais) Avant d'être un fana d'armes, le personnage est avant tout un maître en arts martiaux. C'est donc avec les mains que vous commencerez à vous battre. Les différents coups se feront en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton du joystick. De temps en temps, vous trouverez (en détruisant des murs) des jarres, qui vous donneront des bonus de force, mais aussi des armes (limitées en tir).

Aucune différence entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.



Etes-vous prêt à voir un jeu micro au réalisme époustouflant? Etes-vous preparé à vivre une expérience inoubliable? Pouvez-vous affronter une aventure, en 3D formes pleines, hyper-rapide? Vous allez vous retrouver seul dans l'inconnu armé de votre fusil à pompe et pourrez-vous survivre à l'INFESTATION?
INFESTATION est un nouveau pas vers le réalisme des jeux sur micro. Vous êtes complètement libre d'evoluer dans l'environnement 3D d'INFESTATION; vous pouvez examiner et utiliser tous les objets... mais vous n'êtes pas seul. Vous allez être confrontés à des personnages très hostiles...
Vous êtes Kal Solar, Agent de la Fédération Interplanétaire, et devez vous rendre sur Alpha, étudier cette planète et stopper coûte que coûte la menace des Aliens. Votre mission n'est pas facile. Vous serez confronté tout comme les Aliens et leurs oeufs à d'autres menaces: droïdes, radioactivité, systèmes de défense informatique, et l'inconnu...

INFESTATION est une véritable expérience atmosphérique. Mais ne jouez pas seul à ce jeu... cela pourrait être votre dernier!

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75

PSYGNOSIS

Après la télévision, les bandes dessinées et les magasins de jouets, les Japonais envahissent la micro avec leurs petits personnages. Switchblade possède des graphismes fantastiques dotés d'une superbe animation sans défauts. Quant aux gadgets, ils sont intelligeots (pour une fois): ils augmentent votre force de frappe sans pour autant vous transformer en Rambo ou bien en Terminatur. C'est avec vos poings que vous vous battez. A propos des cinq niveaux du jeu, je me pose une question: le chiffre cinq, ne serait-il pas à l'arcade ce que le nombre quarante-deux serait à l'Univers? En effet, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais la plupart des jeux d'arcade possèdent cinq tableaux. Enfin bref, puisque les feuilletons japonais inspirent les programmeurs, j'espère que quelqu'un adaptera les Chevaliers du Zodiaque dans une version bien gore.

J'avais adoré Rick Dangerous, et je dois bien avouer que ses programmeurs ont à nouveau réussi à me combler de bonheur avec Switchblade, que je trouve encore meilleur, car un peu plus facile. Graphiquement très proche des jeux Nintendo, Switchblade est l'exemple même du jeu de tableaux réussi, comme je les aime tant, et ceci sor Amiga ou ST. D'un maniement simple, le jeu propose quand même bien des possibilités, avec de nombreux pièges et astuces. Bien entendu, le fond musical très chouette est un énorme plus sur l'Amiga. Bcavo à Core et à Gremlin!

SWITCHBLADE

GRAPHISME: 77%

ANIMATION: 82%

SON: 80%

INTERET: 90%

TERRY'S BIG ADVENTURE

GRANDSLAM env.150F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Terry est un petit bonhomme aussi courageux que gourmand, qui n'hésite pas à se lancer dans l'aventure, armé de son yo-yo à la recherche de champignons. Les douze niveaux qu'il va traverser lui causeront pas mal de frayeurs, car les hérissons, les serpents et autres ennemis surveillent les chemins. Ils peuvent être tués à coups de yo-yo ou de pierres, et libèrent des points ou des bulles contenant des lettres qu'il faut vite attraper. Si Terry arrive à reconstituer son nom, ou le mot "EXTRA" avec ces lettres, il deviendra invincible pendant un moment, ou gagnera une vie gratuite. D'autres bonus peuvent être collectés. des drapeaux, des clés, des pièces d'or. Les champignons rouges que Terry ramasse donnent des point, mais attention aux champignons verts empoisonnés, qu'il faut absolument éviter. Quand Terry perd une vie, il reprend le jeu à peu près au même endroit, et quand il a perdu ses cinq vies, il peut recommencer au dernier tableau exploré. Entre chaque niveau, Terry est transporté dans une salle bonus, où il doit manger le maximum de champignons dans un temps donné

Peu de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

Absolument génial! Tous ceux, qui comme moi, se sont éclatés avec Great Giana ou Wonder Boy vont apprécier leur petit frère Terry. Outre les innombrables bonus, ce que j'ai le plus aimé dans Terry's Big Adventure, c'est sa maniabilité (notamment sur Amiga). Le bonhomme se dirige parfaitement, même pendant ses sauts, et si le graphisme est un peu riquiqui (surtout sur ST), le scrolling est bon, et l'agrément du jeu bien étudié. Sur ST, un tableau représentant le compte des points, des vies et des bonus est particulièrement clair. Quand on perd une vie, certains bonus restent acquis, ce qui est réconfortant. A chaque partie on fait de nouvelles trouvailles. La difficulté est bien dosée, et on peut recommencer une partie au dernier niveau abordé. En fait, c'est le type d'arcade-aventure qu'on a bien du mal à lâcher quand on est dessus, et vu son prix, je dois dire que c'est un logiciel à acheter en priorité.

TERRY'S BIG ADVENTURE

GRAPHISME: 49%

ANIMATION: 73%

SON: 68%

INTERET: 80%

UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA THUNDER BLADE™

TIGER ROAD™

LAST DUEL™

BLASTEROIDS™

FORGOTTEN WORLDS™

Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avions appelée "LES VAINQUEURS".

U.S. Gold France, ZAC de Mouiquette 06740 Châteauneuf de Grasse. Téléphone: (1) 43 33 06 75

MOONWALKER

US GOLD env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

En prenant la place de Michael Jackson, vous ne saviez pas ce qui vous attendait. Démasquer et combattre les kidnappeurs d'une pauvre fillette sans défense n'est pas, il est vrai, chose aisée, surtout lorsqu'au début du jeu, vous ne disposez d'aucun de vos apparats. C'est pourquoi, avant de voler au secours de la fillette, vous deviez d'abord réaffirmer votre identité en récupérant un à un vos différents vêtements disséminés aux quatre coins des studios de production de cinéma. Dès votre arrivée, il vous a fallu échapper à une horde de paparazzi, tous plus fanatiques les uns que les autres. Dans ces conditions, rechercher votre habit de lumière vous a pris plus de temps que prévu. Mais le plus dur vous attendait: cette fois-ci, vous avez dû parcourir la ville en long, en large et en travers, pour récupérer et réassembler les différents morceaux de votre voiture, pour échapper à vos poursuivants. Le soir venu, votre soirée au club est loin d'être passée inaperçue. Il faut dire que vous n'aviez pas le choix, c'était vos assaillants ou vous, mais il est certain que le vitrage et le mobilier ont quelque peu souffert dans la bagarre. Lorsque enfin vous croyiez vous être tiré d'affaire, il vous a fallu de nouveau affronter vos ennemis dans un ultime combat. Devant le nombre et la détermination de ces derniers, vous n'avez pas hésité à vous transformer en robot, repoussant ainsi vos adversaires jusqu'au fin fond de notre galaxie.

Michael Jackson, c'est comme Madonna, ce n'est vraiment pas ma tasse de thé. C'est pourquoi, lorsque le rédac'chef m'a donné ce soft à tester, j'ai tout fait pour le refuser et le refiler à quelqu'uo d'autre. Mais comme Stéphane est au moins têtu comme 36 bourriques et 3 Bretons j'ai dû m'incliner. A mon grand étonnement, je me suis surpris à jouer pendant presque une heure à Moonwalker. C'est qu'il est rudement bien fait, ce soft! Les graphismes sont comme je les aime, superbes, la musique est fidèle (je ne m'étendrais pas plus sur ce point) et l'animation du personnage est très bonne. A quand les logiciels avec des groupes de hard rock comme héros?

Dire que je m'attendais au pire pour ce logiciel serait faux, mais presque! En fait, l'adaptation du film sur micro est réellement surprenante. Les programmeurs sont restés très fidèles, tant au niveau de la chronologie des événements qu'au niveau de la musique et des graphismes. Ces derniers éléments, comme la réalisation en général, étant d'ailleurs le point fort du jeu. Si vous ajoutez à cela, une superbe animation du personnage, vous obtenez un excellent programme, qui, j'en suis sûr, plaira à d'autres que les seuls fans de Michael Jackson.

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

COMMODORE 64 - IBM PC et compatibles - C64 - CPC AMSTRAD - ATARI ST - THOMSON - ST - AMIGA - TH - AM

A320 ST PC5 • PC 3½-CPC K7 CPC DISK	ALIEN SYNDRON AM	AMPHILL FOOT C64 DISK	BASKET BALL PC 5¼ CPC DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	DUEL PC 5 •	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5 • PC 3 •	GRAND PRIX 500 CC ST PC 5¼ • PC 3½ CPC K7 CPC DISK THOMSON CAMERA	GUILD OF THIEVES ST
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST AM	LE JEU DU ROI PC 5 •	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST CPC K7 CPC DISK	MORPHEUS C64 DISK	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH • TH DISK	OUT RUN C64 DISK	PHARAON PC 5 • PC 3½ CPC K7 CPC DISK	PLAY BAC PC 3 • TH K7 TH DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	RAMPAGE ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER 500 WINNER PC 3 • PC 5¼	STARTRAP PC 5¼ PC 3½	SUPER HANG-ON IM DISK
SUPERSKI ST PC5 PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	TERRORPODS ST-AM	THE PAWN AM	TOUR DU MONDE C64 DISK	TURBO TRAX AM	VIRUS AM	VOYAGER ST	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5 PC 3½	ZOOM AM	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST EPOC-PC-CPA

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club
• Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an
• Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir **Vous n'avez aucune obligation d'achat**
• Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE
• Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

• **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi)**
• En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi)

VENEZ VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITECH DE PARIS

MICRO AVENUE

58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion

BON DE COMMANDE
A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

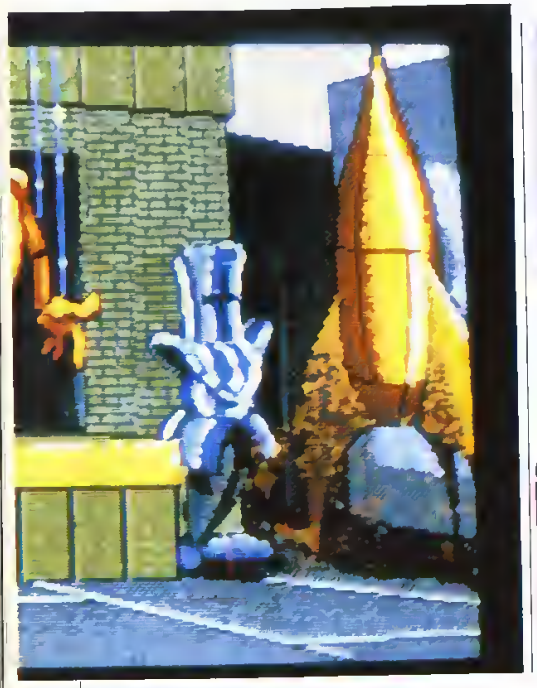
	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par
CHEQUE - C C P - CB N° expire
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 % A chaque parrainage le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 % ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club
Je ne m'engage à aucun autre achat

NOM PRENOM
ADRESSE
COMMUNE CODE POSTAL VILLE

Les logiciels présentés sur cette offre sont aussi disponibles à la boutique du Club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs)



Bien que je sois très loin d'être un fan de Michael Jackson (je n'avais même pas été voir le film, alors que c'était une production Lucasfilm!), je dois avouer que Moonwalker est une réussite. Les jeux sont peu originaux mais variés et prenants, la réalisation est bonne et les scènes de présentation sont bien faites. En fait, la réussite de ce jeu vient de la simplicité de chaque jeu, ainsi que de l'animation des personnages qui est particulièrement soignée. Bref, même si ce jeu est très bien, ça ne fait toujours pas de moi un fan de Jackson!

La musique est digitalisée sur Amiga et pas sur ST. Pas de version PC prévue.

MOONWALKER

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 85%

SON: 84% (AM) / 69% (ST)

INTERET: 83%

TOM & JERRY 2

MAGIC BYTES env.200F 1 joueur
Système: Amiga

C'est très simple. Vous êtes Jerry, la souris, et vous avez grand appétit. Le seul moyen d'assouvir votre faim, c'est de ramasser les petits morceaux de gruyère disséminés un peu partout dans la maison et ses alentours. Seulement voilà, un chasseur du nom de Tom vous guette. Vous n'aurez pas une minute de répit, et lui échapper vous demandera beaucoup d'astuces et de réflexes. Vous ne serez cependant pas sans défense, puisque vous aurez la possibilité de vous réfugier sur les meubles, les étagères.. Vous pourrez même faire en sorte de laisser tomber délicatement quelques objets sur la tête de ce pauvre Tom. A vous de viser juste!

La première version, sortie il y a presque un an, était sympa, mais sans plus. Celle qui nous arrive maintenant n'apporte pas grand-chose de neuf. Le principe du jeu est le même, avec des graphismes et des bruitages similaires (malgré l'apport de quelques rugissements et exclamations digitalisés) et une animation quasi identique. De plus l'intérêt du jeu n'a pas été amélioré. En somme, de près ou de loin, ça ressemble fortement à une "simple copie". Dans ce cas, autant jouer au premier!

TOM & JERRY 2

GRAPHISME: 68%

ANIMATION: 73%

SON: 77%

La version ST sort prochainement.

INTERET: 29%

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
ELECTRON est ouvert les 24 et 31/12 de 10h à 18h

2080 STE Complet avec 2 M° Ram 5990 Frs + Monit Coul 7490 Frs

1040 STE Complet avec 1 M° Rem 4490 Frs + Monit Coul 5990 Frs

ATARI 520STE 512K Rem Lect DF Souris, Peritel Cadeau ELECTRON 3490 Frs avec Monit Couleur 4990 Frs

2600 STE Complet avec 2,5 M° Ram 6490 Frs + Monit Coul 7990 Frs

4160 STE Complet avec 4 M° Rem 9490 Frs + Monit Coul 10990 Frs

SYSTEME TEXTE & M. EN PAGE ATARI MEGAPAGE MEGA ST1 avec Moniteur SM124 Imprimante STAR LC10 8490 Frs

PROMO DISQUES DURS

A590 20M°	4790
MEGAFILE 30	Promo
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

Amiga 2000 Monit Coul Carte XT 12990 F

Amiga 2000 Monit Coul Carte AT 16990 F

1040 STF Monit Coul Cadeau ELECTRON 5290 F

PROMO LECTEUR Double Face ST/AMIGA 990F

SUPERCHARGER Emulateur PC Nard 2990 Frs

Amiga 500 Mon.Coul cable peritel 4990 F

Amiga 500 Starter Kit 5 Logiciels Monit Coul 5290 F

DISQUETTES KONICA DFDD		DISQUETTES KONICA DFDD VERTE/ROSE	
50	350F	129F les 10	
100	600F	1000F les 100	
500	2750F		

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

-15% sur tous les Logiciels de jeux pendant les 10 jours qui suivent leur sortie

Moniteur SC1224 Coul d'exposition garanti 1 an 1890 F

Imprimante Matricielle 80 Col. à partir de 1490 F

ATARI PC POCKET 2990 Frs accessoires disponibles démonstration permanente

En Stock Tous les logiciels éducatifs AMIGA/ST

En Stock Tous les livres ATARI ST AMIGA

42 27 16 00
Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés 3615 ELECTRON
Crédit Gratuit en 4 Fois

CADEAU ELECTRON
3 jeux, 1 joy, ou 50 Disquettes pour l'achat d'un ST
6 jeux, 1 joy, ou 100 Disquettes pour l'achat d'un ST+Monit.

NOCTURNES 15/16/ 22/23 DECEMBRE JUSQU'A 22H

Dépannage immédiat de votre ST°/Amiga
°s/réserve des pièces

TEL: (1) 42 27 16 00

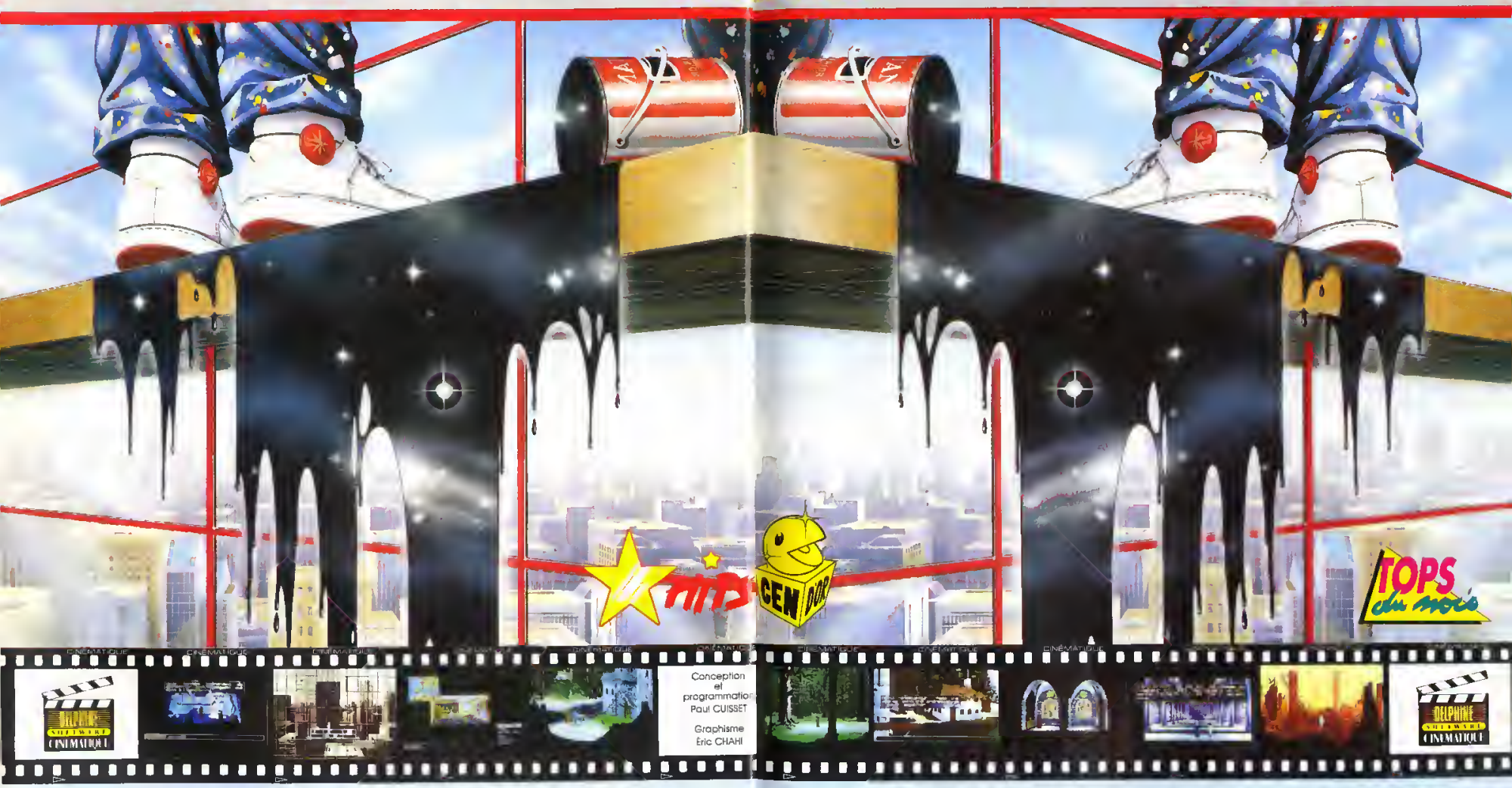
CREDIT Immédiat CREG CETELEM

VISA

Carte Aurore

LES VOYAGEURS DU TEMPS

LA MENACE



Retrouvez sur un compact disc les 11 musiques exceptionnelles des Voyageurs du Temps composées par JEAN BAUDLOT
En vente à un prix spécial à : Génération 4, 210 rue du Fg St-Martin 75010 PARIS
Tél. : 42.49.56.29
ou : MICROMANIA, ZAC des Mousquettes
06740 Châteauneuf de Grasse (16) 93.42.57.12
AVEC GÉNÉRATION 4

"Le meilleur jeu d'aventure français de ces deux dernières années" — TILT MAGAZINE

"L'événement de l'année en matière de jeu d'aventure" - Génération 4

"... on peut difficilement faire mieux." — MICRO NEWS

DELPHINE SOFTWARE 150, Bd Haussmann 75008 Paris - Tél : 49.53.00.03 - Fax 42 89.19.22 / Distribution : S.F.M.I (16) 92.34.36.00

GALAXY FORCE

ACTIVISION env.200F 1 joueur
Système: ST

C'est à Activision qu'est revenu le (dur) rôle d'adapter Galaxy Force sur micro-ordinateur. C'est donc avec la tête baute et le coeur vaillant que les programmeurs se sont lancés dans cette mission impossible (si vous connaissez la version arcade, vous savez de quoi je parle). La version arcade est dirigée vers l'action, avec une grande part de sensations, grâce au siège qui suit les mouvements de votre appareil, avec un ordinateur de bord qui vous hurle dans les oreilles. Dans la version micro, votre siège ne bouge pas, mais l'ordinateur de bord (voix digitalisée de très bonne qualité) vous prévient à l'avance des dangers qui vous menacent dans les forteresses. Votre vaisseau est aussi armé de la même manière, pas de gadgets à la pelle, mais un super tir qui se divise lorsque vous avez les ennemis dans votre ordinateur de visée. Quant au sujet, c'est exactement le même: vous devez débarrasser cinq planètes des méchants qui les envahissent. Pour commencer, vous choisissez la planète de votre choix (niveaux de 1 à 5), puis vous affrontez les hordes sauvages des vaisseaux ennemis, et enfin vous pénétrez dans la forteresse. Une fois la forteresse détruite, vous passez à une autre planète.

Après la conversion d'Afterburner l'année dernière, je n'osais même pas regarder Galaxy Force, dont la version arcade est encore plus belle qu'Afterburner. Il a pourtant bien fallu, et ce fut avec surprise que je découvris que cette dernière n'était pas mauvaise. Les programmeurs ont plus travaillé la jouabilité que les graphismes, ce qui veut dire que les amateurs du jeu d'arcade retrouveront le même plaisir, avec moins d'étonnement au niveau des décors. Uniquement pour les fans, et encore!

Uniquement pour les fans...

Une version Amiga sera prochainement disponible en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée.

Bien que peu fidèle à la version arcade, la version sur micro est quand même très agréable à jouer. C'est un jeu très rapide qui demande pas mal de concentration et de réflexes, mais pour un as du joystick, rien n'est impossible (NDLR: toujours aussi modeste, je vois). A moins que vous n'ayez l'intention de jouer à toute vitesse tout au long du jeu (ce que je vous déconseille fortement, car c'est la destruction assurée), il faudra vous trouver un bon joystick avec ventouses, car le contrôle des moteurs se trouve sur le clavier. Conclusion: un bon jeu même si l'adaptation est quelque peu décevante, dommage!

GALAXY FORCE

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 70%

SON: 72%

INTERET: 70%

les meilleurs logiciels sont à Conforama

99F

149F

• NIGHT [illegible]
• M[illegible]ASSAC
• MARAUDER
• TECHNO COP
• ARTURA
JACK II IN THE COCONUT CAPE
REVOIR M[illegible]
HOT-S[illegible]
• BOU[illegible]
• SUP[illegible]AR

COMPILATION Pour THOMSON
[illegible] cassette et en disquette
199F

SLAP FIGHT •
RENEGADE •
GAME OVER •
SUPER TENNIS •
TOP GUN •
NUMÉRO 10 •
GREEN BERET •
ARKANOID •

• PLATOON
• DOUBLE DRAGON
• DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
• CRAZY CARS

COMPILATION
Pour ATARI ST
AMIGA
PC 5,25' ET 3,5'
249F

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

PRIX VALABLES JUSQU'AU 31 DÉC 1989

VERSION AMIGA

WILD STREETS

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

VERSION AMSTRAD

VERSION C64

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES, AMSTRAD, C64, SPECTRUM.

ARCADE/ACTION

TURBO OUTRUN

US GOLD env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Contrairement à la version ST, carrément ennuyeuse, la version Amiga de Turbo Outrun est presque totalement réussie. Avec une bonne animation et des bruitages corrects, elle aurait mérité de figurer parmi les meilleurs jeux de courses automobiles du moment. Mais malheureusement, les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur du soft. Décidément, les conversions sur nos machines de la série des "Out Run" n'auront vraiment pas été fantastiques. Après un premier volet excécrable et une deuxième version assez moyenne, on se met à espérer qu'une troisième mouture verra le jour en salles d'arcades pour enfin bénéficier d'une bonne adaptation sur micro!

Depuis la dernière fois, vous êtes monté en grade, et ce n'est donc plus en Testarossa, mais en Ferrari F40, que vous allez devoir traverser l'Amérique d'est en ouest, tout en faisant halte dans les principales villes. Comme d'habitude, une charmante jeune fille est à vos côtés, et vous pousse à rouler de plus en plus vite. Car votre temps est compté, et pour rallier deux points éloignés géographiquement de parfois plus de 1000 kilomètres, vous allez devoir souvent foncer plus que vous ne le souhaiteriez. Comme de coutume sur les routes, vous rencontrerez divers obstacles, des barrières interdisant l'accès d'une certaine partie de la route, des bidons jalonnant un couloir étroit de circulation, des obstacles mouvants que sont les voitures moins rapides que la vôtre, des gendarmes couchés (vous savez, les dos d'âne extrêmement prononcés, installés sur le sol par les pouvoirs publics, et qui vous font décoller de votre siège si vous les franchissez à 20 Km/h), et bien sûr la police. Car vous ne serez que très peu souvent en-deçà des limites de vitesse autorisées. Si vous parvenez à surmonter toutes ces embûches et à échapper à la police, vous devrez encore vous sortir d'affaire sur route mouillée ou verglacée. Mais si vous faites un bon temps, vous aurez la possibilité d'équiper au mieux votre voiture, avec des pneus plus tendres, améliorant la tenue de route de votre voiture, ou avec un moteur plus puissant et bien d'autres choses encore. A vous de les découvrir!

L'animation est vraiment décevante sur ST par rapport à la version Amiga. Pas de version PC annoncée.

Ma tête réjouie cache tout de même une certaine déception. Si la version de Turbo Outrun sur Amiga est assez réussie, la version ST est vraiment trop lente pour susciter toute l'excitation du jeu d'arcade original. Sur Amiga, on se laisse prendre au jeu, même si des produits comme Chase HQ, Hard Drivin ou Continental Circus sont meilleurs. Bref, il est un peu dommage que les deux versions ne soient pas un peu mieux, mais il faut dire qu'adapter ce jeu d'arcade n'était pas une chose facile.

TURBO OUTRUN

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 79% (AM) / 63% (ST)

SON: 66%

INTERET: 73%

Photos d'écran version AMIGA

LOGICIEL DISPONIBLE POUR
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST-STE
COMPTATIBLES PC-HERCULES-CGA-EGA-VGA
AMSTRAD CPC 464-664-6128

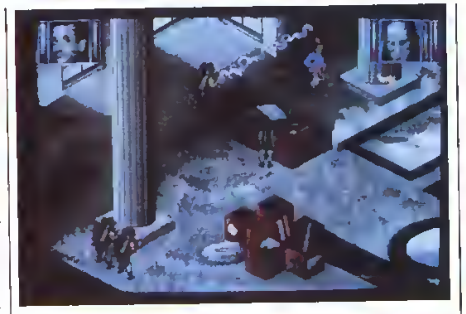
NEW DEAL PRODUCTIONS
26 rue LENAIN DE TILLEMONT
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TEL : (1) 48-70-86-94

ARCADE/ACTION

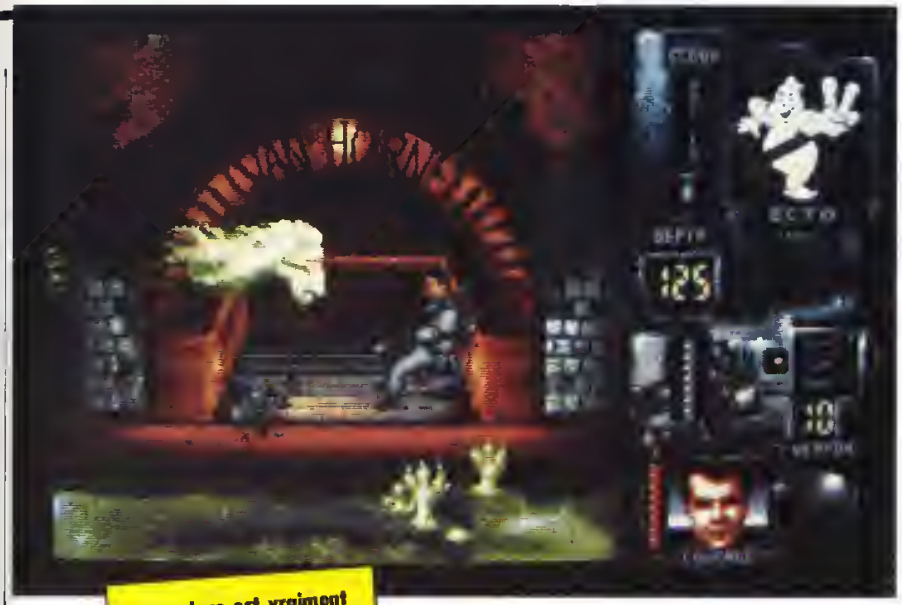
GHOSTBUSTERS II

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Vous les aviez pourtant vaincu la première fois, mais ça ne leur a pas suffi, et voici qu'ils débarquent une nouvelle fois. C'est pour vous l'occasion de reprendre du service. Votre combat contre les fantômes vous mènera en trois endroits bien précis. Votre premier contact avec eux se fera dans les égouts. Suspendu au bout d'une corde, vous tenterez de ramasser des modules d'énergie, tout en essayant d'éviter la horde de fantômes qui vous tourneront autour, de manière à gêner votre progression. Plus vous serez touché par l'un d'entre eux et plus votre personnage aura peur. Une fois qu'il aura atteint un certain seuil, celui-ci tombera au fond sans aucune chance de pouvoir se rattraper. Attention également à la main, si vous la laissez agir, elle s'attaquera à votre corde, jusqu'à ce qu'elle ait réussi à la couper ou que vous l'ayez touché. Votre deuxième rencontre avec les fantômes se fera dans le musée de réfection des toiles (de tableaux). Vous devrez arracher le bébé à l'emprise de Vigo, le magicien, qui a choisi cet enfant afin de pouvoir renaître. Enfin, dans la troisième phase, vous bénéficierez de l'aide salvatrice de la statue de la Liberté, qui pour l'occasion descendra de son piédestal. Armé de son flambeau comme d'un lance-flammes, vous partirez à la chasse aux fantômes. Inutile de vous dire que vous ne passerez pas inaperçu. Allez-vous laisser passer l'occasion de devenir un héros national?



D'habitude, les adaptations sont réalisées à partir de bons films (Indy, Batman, les Incorruptibles, pour ne citer que les plus célèbres), ce qui facilite le travail des programmeurs. Activision a choisi la difficulté, avec ce film fort décevant, mais ils ont su le transcender, et au bout du compte, le soft est tout à fait passionnant. Les différentes phases sont magnifiques, assez variées et très jouables. En fait, en voyant ce jeu, on pourrait presque croire que le film est bien, mais il n'en est rien (mis à part quelques effets spéciaux fabuleux).



La musique est vraiment mieux sur Amiga, mais est tout de même très réussie sur ST. Pas de version PC annoncée.

Si le film ne m'a que très moyennement plu, il faut avouer que les programmeurs d'Activision ont accompli un travail excellent sur le jeu. De la musique aux images digitalisées, en passant par la présentation et les trois jeux différents, tout est particulièrement soigné. Après Indy Aventure et Batman, voici que Ghostbusters 2 vient une nouvelle fois montrer qu'aujourd'hui, les adaptations de films ne sont plus prétextes à vendre un nom, mais un produit! Bravo à Activision pour un produit aussi divertissant.

De tous les logiciels d'Activision qui doivent sortir pour cette fin d'année, Ghostbusters 2 est à mon avis le meilleur de tous. On est face à un grand soft! Les graphismes, parfois digitalisés, sont fantastiques (notamment sur ST), même remarque pour la musique et les bruitages. Rien à dire non plus sur l'animation, excellente dans chacune des trois phases du programme. De plus, les programmeurs ont incorporé de nombreuses trouvailles (comme la tête des personnages qui se métamorphose au fur et à mesure que l'angoisse et la peur les gagnent). Ah, si toutes les adaptations de films pouvaient être de la même qualité...

GHOSTBUSTERS 2

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 93%

SON: 90%

INTERET: 92%

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

ACTIVISION PRÉSENTE

Disponible sur cassette et disque CPC
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga

Photo : écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST
Amiga et (sauf) C64 sur
cassette et disque CPC

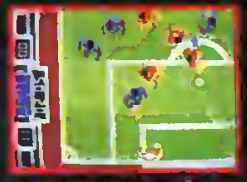


Photo : écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque CPC
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST
Amiga et (sauf) C64
cassette et disque CPC

Edités par
ACTIVISION
Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
16 (1) 43 39 23 00

GHOSTBUSTERS II

ILS REVIENNENT !
DE NOMBREUX CADEAUX A GAGNER
EN TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !

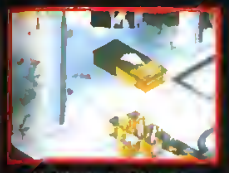


Photo : écran sur Atari ST

Photo : écran sur Atari ST

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Spectrum, Atari ST
Amiga et (sauf) C64

Photo : écran sur Atari ST

1989 Columbia Pictures Industries Inc.
All rights reserved.

HARD DRIVIN'

DOMARK env.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Voici l'adaptation d'une course de voitures nommée Hard Drivin', un jeu d'arcade renommé. Il s'agit en fait de deux courses totalement différentes, puisque le circuit se sépare en deux parties. Si vous prenez à gauche, vous vous retrouvez sur le circuit de vitesse, sans grosses difficultés, si ce n'est qu'il faut aller vite, très vite (ce qui occasionne bien sûr quelques sorties de route explosives). Le circuit de droite est sans doute le plus intéressant, puisqu'il s'agit du circuit de cascade. Vous devez sauter par-dessus un pont, prendre un virage relevé assez difficile, et surtout passer un looping, exercice vrai-

La course de voitures la plus célèbre des salles d'arcades semblait bien difficile à adapter sur micro, étant donné la vitesse et la fluidité de l'animation. Domark frappe un grand coup en cette fin d'année, avec un soft tout simplement incroyable. La version ST est ultrarapide et très maniable, et honnêtement, personne à la rédaction ne s'en est encore remis. Avec le nombre d'objets à gerer à l'écran, je n'aurais jamais pu penser que le ST puisse être aussi rapide. Une consécration ideale pour une année qui aura été pleine de surprises, et un bon moyen pour se réchauffer durant les longues soirées d'hiver.

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine

DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
PRIX CONFIDENTIEL CONSEILLE 1790 FRS TTC

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

ment périlleux. Tous ces obstacles doivent se franchir à une certaine vitesse, et si vous sortez de la route vous risquez fort d'avoir un accident grave (sinon vous avez 9 secondes pour revenir sur la route). Pour compliquer le tout, il vous faut en plus éviter les voitures et les camions qui roulent dans les deux sens. Si vous arrivez à vous qualifier, vous devez alors piloter sur l'un des deux circuits dans une vrate course, avec des concurrents très sérieux. Les dépassements étant assez difficiles, vous avez intérêt à prendre un bon départ! Vous pouvez choisir de passer les vitesses manuellemeot ou prendre une boîte automatique, auquel cas vous n'avez à vous occuper que de la vitesse et de la direction. Un conseil, le maniement a la souris est le plus pratique, le bouton de droite permettant d'accélérer et celui de gauche de freiner. La vue est bien sûr en 3D formes pleines, et, même si vous n'avez pas le siége hydraulique du jeu d'arcade, ni le volant sensitif, vous risquez de passer de très bons momeots en jouant à cette course de voitures pas comme les autres

Que l'on ne vienne plus me dire qu'il est impossible d'adapter tel ou tel jeu d'arcade, parce qu'il trop complexe. Après avoir vu Hard Drivin en salle d'arcade, je n'aurais jamais imaginé que la version micro serait si proche de l'original. Dans le genre mission impossible, difficile de trouver mieux, et pourtant ils l'ont fait. Le plus stupéfiant provient de la rapidité de l'animation an vu du nombre d'objets 3D présents à l'écran. C'est carrément incroyable! J'ai beau jouer et rejouer encore, mon étoonement est toujours à son comble. Plus fidèle que l'arcade, tu meurs. Sans aucun doute LA meilleure simulation du moment sur micro. En trois mot, uoe réussite exemplaire!!!

Peu de différences entre les versions Amiga et ST, sauf au niveau de la musique. Version PC à suivre...

Ce que nous en avions vu au fur et à mesure du développement paraissait très bon. La version finale d'Hard Drivin est carrément exceptionnelle, et s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de courses de l'année. La 3D n'a rien à envier à la version arcade, ni la rapidité qui est incroyable! Côté maniabilité, le fait de jouer à la souris permet de retrouver les mêmes sensations qu'au volant du jeu original, si ce n'est que la souris ne tremble pas dans vos mains. Les raleotis lors des accidents sont dignes du jeu d'arcade, et musique et bruitages sont très réussis. Bref, Hard Drivio devrait faire partie, logiquement, des trois plos grosses ventes de Noel.

HARD DRIVIN

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 97%

SON: 86%

INTERET: 96%

LUCASFILM PRESENTS

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

MANIAC MANSION

A comedy thriller by
Ron Gilbert and Gary Winnick

"Superbe ! Faites fonctionner vos petites cellules grises !"

Version française intégrale !
Même interface que INDY

QUICK, DR. FRED'S KIDNAPPED SANDY AND HE'S ABOUT TO START THE EXPERIMENT...

LUCASFILM GAMES

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Disponible sur PC, ST, Amiga

SKIDOO

TOMAHAWK env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Qui d'entre vous n'a jamais rêvé de conduire un scooter des neiges, en regardant les documentaires sur le Grand Nord à la télévision? C'est maintenant possible, et Tomahawk vous le prouve. Non seulement vous pourrez chevaucher votre Skidoo au travers des plaines et des forêts solitaires, mais, une fois votre ville atteinte, vous pourrez vous inscrire à une course. Si vous la remportez, vous empocherez une jolie somme, avec laquelle vous pourrez acheter du ravitaillement, et de quoi continuer votre longue route solitaire, jusqu'à la prochaine ville où se déroule la course suivante. Si toutefois, vous parvenez à atteindre cette ville, sans vous perdre à jamais dans cette contrée désertique et hostile.

Ce que j'aime dans l'ordinateur, c'est qu'il permet de pratiquer des sports, que vous n'aurez peut-être jamais l'occasion de connaître, soit par manque d'envie ou de temps, soit par manque d'argent oo de courage. Personnellement, je ne suis jamais mooté sur des skis, et jamais oon plus sur un cheval. Là, l'occasion m'est dooooe d'essoyer le scooter des neiges, et le tout bien au chaud dans mon faoteuil. Alors, je vous le dis tout net, c'est super. Le jeu n'est pos énormement varié, mais l'idée est très bonne, et il y a toute une aventure à vivre avant de pouvoir participer à une course. Si j'oime bien ce jeu, c'est parce que les programmeurs ne se sont pas contentés de faire une eniéme course de quelque chose, mais aussi d'y inclure un scénario. Alors je dis bravo!

Skidoo est un logiciel original, varié et parfois comique, surtout lors de chutes spectaculaires. D'après le mode d'emploi, il faut de nombreuses heures avant de décrocher le titre de champion du monde des pilotes de scooters des neiges. Personnellement, je remplacerais "numbreuses heures" par quelques mois! Si on se familiarise assez vite avec les parties de chasse, il faut quand même une certaine habitude pour remporter une course. On sort de piste facilement, et les autres concurrents ne vous font pas de cadeaux. N'allez pas croire qu'avec un bon entraînement le tour est joué, car pour se rendre d'une ville à l'autre dans les meilleurs délais, il faut faire du hors-piste tout en gardant une bonne orientation. Avec la vitesse, le moindre écart vous entraîne dans une mauvaise direction, et, surveiller à la fois la boussole et les obstacles qui surgissent n'est pas d'une facilité évidente. En bref, Skidoo est un bon jeu à conseiller aux acharnés, car les impatients se décourageront vite.

SKIDOO

GRAPHISME: 86%	Peu de différence entre les versions Amiga, PC et ST, y compris au niveau son sur PC grâce à l'extension sonore Intersound de Coktel Vision.
ANIMATION: 79%	
SON: 75%	

INTERET: 72%

JOHN MAIDEN FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 à 2 joueurs
Système: PC

Avec John Maiden Football, vous pourrez accomplir presque toutes les actions du jeu de football américain. Si, au coup d'envoi, votre équipe réceptionne correctement le ballon, vous devrez développer un jeu d'attaque. Cela consiste à placer judicieusement vos joueurs. Mais si vous n'êtes pas très au fait des règles et des astuces du football américain, vous pourrez faire appel aux deux fascicules présents dans la boîte, indiquant diverses phases d'attaque et de défense. Une fois le "quaterback" en possession du ballon, celui-ci le lancera vers le joueur que vous aurez désigné. Un "beep" sonore vous permettra de savoir si votre "quaterback" est en situation difficile ou s'il dispose de tout son temps pour ajuster sa passe. Le but étant de gagner le maximum de terrain pour se rapprocher de la ligne des "touch down", en ayant progressé d'au moins dix yards en quatre tentatives. Sinon la balle reviendra à l'adversaire. Ensuite, vous aurez la possibilité de régler la vitesse et la résistance de votre joueur. En position de défenseur, votre idée première sera de "sacker" le "quaterback" le plus rapidement possible, de manière à l'empêcher de lancer un de ses joueurs, et même de lui subtiliser le ballon. Dans un cas comme dans l'autre, la partie sera difficile.

Si vous ne faites pas partie des initiés aux règles du football américain, vous n'avez pratiquement aucune chance de maîtriser ce programme. Malgré des connaissances assez complètes de ce sport, j'ai tout de même eu énormément tendance, avec toutes les options possibles, à m'embrouiller l'esprit. Ne pensez même pas que vous tenez là l'occasion de découvrir le football américain. La documentation, en anglais de surcroit, n'est pas assez claire, même si on note la présence de deux fascicules expliquant les diverses tactiques de défense et d'attaque. Pour ceux qui persisteraient encore, sachez que la réalisation est des plus moyenne avec des graphismes légèrement fouillis, des bruitages monovoix et une animation assez saccadée. En revanche, une fois plongé dans l'action, le jeu devient prenant, et avec l'aide des deux supports tactiques que sont les fascicules, presque exaltant. Avis aux connaisseurs!

JOHN MAIDEN FOOTBALL

GRAPHISME: 49%	Pas de version Amiga ou ST annoncée.
ANIMATION: 46%	
SON: 31%	

INTERET: 45%

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES

PHASER

PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER

POW

CAPONE

CRAZY SHOT

ACTIONWARE

SPECIFICATIONS DU PHASER

LORICIEL

SPORT

CONTINENTAL CIRCUS

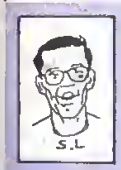
TAITO env. 200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Malgré son nom, Continental Circus n'est pas la suite de Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, mais un simulateur de course en F1 (Formule 1). Comme beaucoup dans le genre, il est doté de beaux graphismes, mais il diffère en bien d'autres points. Pour commencer, pas d'options ni d'entraînement, vous commencez directement par une course. Afin de se qualifier pour le circuit suivant, il faut arriver à la bonne place. Par exemple 80e au Japon et 40e en France, sinon vous êtes disqualifié. Le but est très simple: devenir le premier en fin de saison. Dans ce qui change par rapport aux autres, on peut noter quelques "gadgets", dont un stand qui vous permet de faire de réparer lorsque votre voiture a été heurtée par un concurrent. La pluie est aussi au rendez-vous de temps en temps et cela d'une manière aléatoire, en effet, ne vous attendez pas à courir sous la pluie toujours dans le même pays.

En ce qui concerne les jeux de voitures, Continental Circus montre la marche à suivre.

Et voici la surprise du mois. J'en avais naturellement entendu parler, mais je ne m'attendais sûrement pas à un soft d'une aussi bonne qualité. La conversion du jeu d'arcade est superbe, et même si tout n'est pas parfait, Continental Circus n'en reste pas moins la meilleure simulation de F1 pour l'heure actuelle. Si les graphismes et bruitages sont corrects, l'animation, elle, est excellente. En ce qui concerne les jeux de voitures, Continental Circus montre la marche à suivre. A conseiller à tous les fanas d'arcade!

Les sous ST sont plus réalistes que ceux de la version Amiga! C'est la seule différence.



Côté courses de voitures, nous n'étions pas trop gâtés jusqu'à ce jour sur Amiga ou ST. Voilà qu'avec Continental Circus, nous nous retrouvons enfin avec un programme prenant, et surtout bien adapté de l'original d'arcade. L'effet de vitesse est bien rendu, la difficulté est particulièrement bien dosée, ce qui tend à rendre le produit vraiment compétitif. Après Gemini Wings et Shinobi, qui étaient loin d'être réussis, Virgin retrouve toute la qualité de Silkworm dans Continental Circus.

Des simulateurs de courses de voitures, il y en a eu beaucoup, et à mon avis tout a été exploré dans ce domaine. Et puis Continental Circus est apparu. D'abord, les graphismes sont sympathiques (sans pour cela être exceptionnels), et des bruitages changent un peu de l'ordinaire (pour une fois, le ronflement du moteur ne vous écorche pas les oreilles). Mais le point fort de Continental Circus est sa jouabilité. Le scrolling de la route est superfluide, ce qui rend la simulation impeccable, et pour ne rien gâcher, le contrôle de la voiture est le meilleur jamais réalisé jusqu'ici. Je vous invite donc à jouer à ce jeu le plus tôt possible avant que le stock ne s'épuise.

...le point fort de Continental Circus est sa jouabilité.

CONTINENTAL CIRCUS

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 91%

SON: 87%

INTERET: 91%

FIGHTING SOCCER

ACTIVISION env.200F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga

Fighting Soccer, comme une partie de son nom l'indique, est un jeu de football. Fighting, ne veut pas dire bagarre dans ce cas, car il vous faudra observer les règles du jeu durant les divers affrontements avec vos adversaires. Bon nombre d'actions sont permises comme les tackles, les passes et les têtes. On peut jouer seul contre l'ordinateur, contre un adversaire humain, ou encore à deux simultanément contre l'ordinateur. Vous devrez rencontrer les équipes de plusieurs pays, et les éliminer les unes après les autres, afin de parvenir en finale et gagner le Mondial.

FIGHTING SOCCER

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 72%

SON: 75%

Une version ST devrait sortir rapidement. Pas de version PC prévue.

INTERET: 39%

Ce jeu aurait peut-être pu plaire, s'il était sorti il y a plusieurs mois, avant l'apparition de Kick Off. Maintenant, il n'a aucun intérêt, et je n'ai pris aucun plaisir à y jouer. Durant le premier match, on met moins de cinq secondes pour marquer un but. On n'éprouve même pas l'envie de faire des combinaisons entre les joueurs, et on se contente de slalomer entre les adversaires. Où est le bon temps, où Activision n'était qu'une toute petite équipe de programmeurs, et nous faisait un plaisir immense en nous concoctant des jeux superbes sur 8 bits, comme le vieux Ghostbusters, ou encore Héros ? Ça, c'était de bons jeux!

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

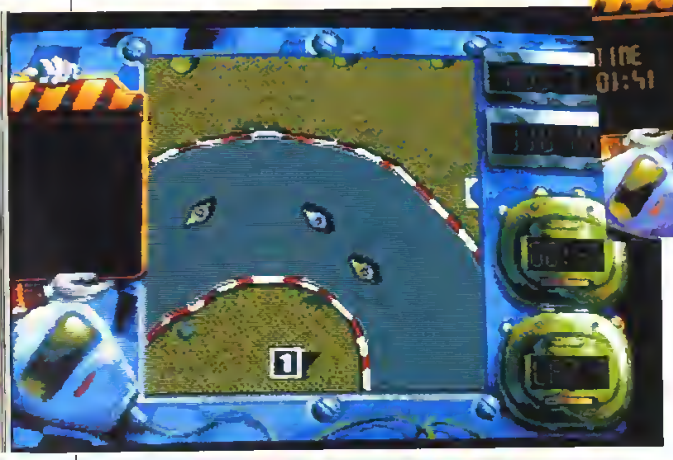
UNE COMPILATION INCROYABLE DE 4 JEUX!!
ATARI ST
AMIGA
BIO CHALLENGE
R-TYPE
I.K.+
VOYAGER
LES GEMS D'OR DE GÉNÉRATION 4
International Karaté a été décrit comme "le plus grand jeu de Karaté jamais realisé." Mais cette fois-ci, ils ont trouvé encore mieux! Un troisieme combattant! En effet, vous devrez affronter simultanément 2 adversaires et devrez vous qualifier pour les épreuves suivantes. Un décor animé et plein de nouveaux mouvements comme la pirouette arrière et le double coup de tête!
In 1977, Voyager 2 a été lancé — invitant toutes les formes de vie de l'univers à nous rendre visite sur Terre. Tenez-vous prêt, car vous allez avoir de la compagnie. Luke Snayles — revenant sur Terre apres avoir purgé sa peine de 50 ans d'exploration — n'est pas l'homme que vous aimeriez rencontrer. Après plus d'un demi-siècle de solitude, il en a assez et il meurt de faim. Sur Terre, les intrus sont prêts à arriver — Ce sont de Roxiz — mais Snayles a d'autres idées en tête car personne, absolument personne ne gâchera la soirée qu'il a prevu pour fêter son retour!
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

MASTER GRAND PRIX

DINAMIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Le principal acteur de ce jeu est le célèbre champion de course motocycliste espagnol, Jorge Martinez "Aspar". C'est lui que vous dirigez sur sa machine, une 80cc... C'est petit, mais capable tout de même de vous propulser à plus de 220 km/h Grand Prix Master vous permet d'entrer en compétition avec les meilleurs pilotes mondiaux, en participant à sept grands prix du championnat du monde. D'abord vous pouvez vous entraîner au maniement de votre moto. Le principe en est simple: la moto suit la direction du joystick, et le bouton de tir vous permet de ralentir sans perdre de puissance, en maintenant le nombre de tours du régime du moteur. Ensuite, vous abordez l'épreuve de qualification qui déterminera votre position sur la grille de départ Enfin, c'est la course... Attention, soyez prêts, le feu va passer au vert!

Un peu décevant, surtout quand on a auparavant joué à des merveilles comme RVF Honda ou Super Hang On. Ici, on n'est pas sur sa moto en plein coeur de la course. On a plutôt l'impression de diriger un engin téléguidé. Ceci dit, j'aime assez cette manière de concevoir les courses automobiles ou motocyclistes, et j'avais bien joué, notamment à Super Sprint sur ST. Mais la réalisation de Grand Prix Master laisse à désirer: sur ST, les bruitages digitalisés sont hachés et ne sont pas synchronisés avec l'action, tandis que sur Amiga la musique d'accompagnement est assez "gonflante"... Les scrollings sont tellement mauvais, qu'on a parfois l'impression de reculer, et en pleine ligne droite, on se demande si on n'a pas enclenché la marche arrière au lieu de la 6e. Dernier reproche, la partie du circuit où l'on se trouve est si petite, qu'on perd vite le contact avec les adversaires. La motivation s'en ressent!



Dans le genre des courses de motos, Grand Prix Master fait partie des meilleurs. Et pourtant, à première vue, ce n'est pas la plus belle, mais dès que l'on y joue on s'aperçoit très vite que le jeu est passionnant. Le système, vue d'avion, y est sans aucun doute pour beaucoup. D'un maniement difficile, au début, le contrôle de votre engin vous sera vite familier. Dès ce moment, pensez à vous munir d'une bouteille d'eau, car au bout de quelques tours de circuit, vous serez épuisé. Mais Grand Prix Master est bien plus qu'un soft physique, c'est à mon avis la plus intéressante des courses de motos.

MASTER GRAND PRIX

GRAPHISME: 70%

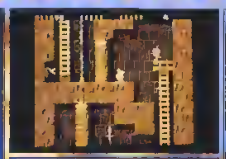
ANIMATION: 81%

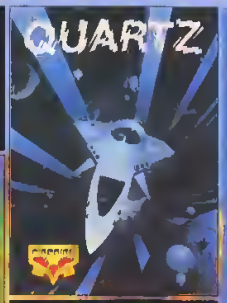
SON: 80%

Peu de différences entre les versions Amiga, PC et ST.

INTERET: 74%

LES MUST DE L'ARCADE



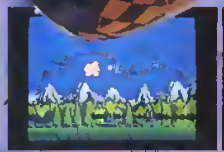


Rick Dangerous
Rick Dangerous, un [illegible] Héro collectionneur de [illegible]bres, qui défie la mort [illegible] plus grands périls avec le sourire Rick Dangerous, le jeu de plateaux le plus original et le plus drôle de l'année, est indispensable dans toute logithèque qui se respecte

Quartz
Vous aurez besoin de reflexes surhumains pour jouer à Quartz le meilleur des shoot-em up et un bénéfice d'un scrolling multi directionnel révolutionnaire Votre mission rester en vie et détruire tous vos ennemis

Mr. Heli
Mr Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom Sauvez votre planète des projets de l'infâme Muddy qui menace de la détruire Prenez votre helicoptère de combat et à l'attaque!

P47
Bienvenue à bord de votre monomoteur, le P47 Thunderbolt, l'avion de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis



MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

WAYNE GRETZKY HOCKEY

BETHESDA SOFTWORKS env.200F

1 à 2 joueurs Système: PC

A première vue, cette simulation de hockey n'a rien d'impressionnant. Les graphismes sont bons, sans plus, et le jeu ne paraît pas bien prenant, surtout en raison du scrolling qui, comme souvent sur PC, n'a rien d'exceptionnel. Cependant, au fur et à mesure que l'on y joue, on se laisse prendre, et on finit par apprécier le jeu. Les scènes de combats digitalisées sont bien faites, le jeu est simple d'utilisation et les possibilités multiples. Dommage que le scrolling soit si laid... mais ce jeu pourrait être excellent sur Amiga ou ST.

Comme pour tous les logiciels de sport, les options disponibles concernent essentiellement les joueurs et le jeu de hockey proprement dit. Celui-ci n'échappe pas à la règle en vous proposant d'entrée quatre approches du jeu. En choisissant l'option "Control player", vous n'aurez aucune décision à prendre à propos de l'équipe, l'ordinateur servant de coach. En cliquant sur l'option "Play and coach", non seulement vous dirigerez vos joueurs, mais vous pourrez aussi les permuter, et essayer ainsi diverses combinaisons pour bâtir la meilleure équipe possible. Cette option sera sans aucun doute la plus difficile à maîtriser, mais c'est aussi celle qui vous donnera le meilleur contrôle sur une partie. En cliquant sur la troisième option, "Coach only", votre rôle sera de prendre toutes les décisions tactiques (permutation des lignes d'attaque ou de défense), suivant la physionomie de la partie. Et enfin, en cliquant sur la dernière option, "Wayne coaches", vous assisterez dans votre fauteuil à une partie, où Wayne Gretzky jouera à la fois le rôle d'entraîneur et de joueur. C'est la meilleure manière d'apprendre. Ensuite, vous pourrez choisir entre quatre niveaux de difficulté, la longueur d'une partie, la vitesse du jeu, et surtout le type du jeu. En mode entraînement, les équipes sont réduites à trois joueurs plus le goal, de façon à vous initier aux mouvements de base du jeu de hockey. Sachez également que pendant la partie, des combats pourront intervenir, appelant immédiatement une sanction de l'arbitre. Les séjours en prison seront fréquents. Maintenant, tous à vos crosses!

Un jeu de hockey sur glace, voilà qui n'est pas banal! Le principe du jeu se rapproche énormément de Kick Off sur Amiga ou ST, c'est-à-dire que le terrain est en vue d'avion. C'est à mon sens le système autorisant la meilleure jouabilité, primordiale pour ce type de logiciel. Cela permet également de parfaitement visualiser les joueurs et adversaires, ainsi que leurs emplacements, et d'élaborer très rapidement diverses tactiques. Au niveau de la réalisation c'est correct, avec pour certaines phases (combat, penaltys) des scènes digitalisées, sans toutefois être extraordinaire. Le scrolling par exemple, s'avère très pénible pour les yeux après quelques parties, et le maniement des joueurs nécessite un léger apprentissage. En bref, Wayne Grutzky Hockey est un logiciel plaisant qui vous fera patienter... en attendant la sortie de Kick Off!

WAYNE GRETZKY HOCKEY

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 37%

SON: 31%

Des versions Amiga et ST devraient sortir prochainement et devrait être excellente si le scrolling est potable!

INTERET: 51%

THE MUSCLE CARS

ACCOLADE env.150F 1 joueur

Système: PC

MUSCLE CARS

GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 54%

SON: 40%

La version Amiga sortira prochainement, la version ST, plus tard!

INTERET: 29%

Voici la première extension de Test Drive II. Avec The Muscle Cars vous allez pouvoir prendre le volant de cinq voitures des années 70. Votre choix pourra se porter sur une Corvette Sting Ray de 1963, une Dodge Charger Daytona de 1969, une Shelby GT500 Cobra de 1968, une Copo 9560 ZL-1 Camaro de 1969, ou enfin sur une Pontiac GTO de 1963. Voilà, sinon rien n'a changé!

Pour une fois, je n'ai pratiquement rien à écrire sur ce soft. Sachez qu'il s'agit juste d'une extension pour Test Drive II. A part les voitures qui sont différentes, rien n'a changé. Les graphismes restent aussi bons, mais l'animation est toujours aussi lente et saccadée. Voilà, c'est tout!

- ATARI ST Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES

LE FETICHE MAYA

Silmarils

Distribution exclusive LORICIEL
, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
él. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

SILMARILS
22, rue de la Maison-Rouge - 77200 LOGNES
Tél. : (1) 64.80.04.40

SIMULATION

BATTLE OF BRITAIN

LUCASFILM GAMES env.300F 1 joueur
Système : PC

En été 1940 la Seconde Guerre mondiale est à son paroxisme, les Allemands sont sur le point de lancer une grande offensive sur la Grande-Bretagne, seule nation qui ait réussi à résister jusqu'alors à la puissance germanique. Battle Of Britain vous propose de revivre ce tournant de l'histoire dans votre fauteuil. Vous avez le choix du camp, piloter pour les Anglais ou pour les Allemands. Les avions anglais sont du type chasseurs Spitfire ou Hurricane, alors que les Allemands disposent non seulement des chasseurs Messerschmitt 109 et 110, mais aussi de bombardiers Junkers 87, 88, de Dornier 17 Flying Pencil, ou encore de Heinckel 111 Spade. Une fois que vous avez choisi, vous partez directement en mission ou à l'entraînement. Sachez que vous pouvez prendre la place de n'importe quel homme de l'équipage: pilote, mitrailleur ou bombardier. Les missions sont nombreuses, une douzaine, et toutes d'une extrême vérité historique. Le

Si le principe de Battlehawks 1942 était bon, la réalisation ne permettait pas au jeu d'être grandement appréciable. Ce nouveau simulateur de combats que nous propose Lucasfilm Games est grandement amélioré, possédant non seulement un nombre d'options très conséquent, mais surtout une jouabilité excellente. Ce qui est encore plus appréciable, c'est que les différents avions dans lesquels vous pouvez jouer divers rôles (pilote ou tireurs) ont des maniabilités totalement différentes. Essayez donc de faire un looping avec une forteresse volante! Bref, Battle Of Britain est une simulation qui vous divertira pendant bien des mois, proposant de nombreux scénarios et possibilités. A noter la magnifique documentation de près de 200 pages!

Fonctionne sur toutes les cartes graphiques. Dos versions Amiga et ST seront disponibles début 90.

VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

Animation qualité arcade
Gestion 3D de la route
(Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
Son digitalise et relief sonore
Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
Mode Arcade et Simulation
Entrainement possible
Championnat avec qualif.
Sauvegarde d'un championnat en cours
Connexion entre machines (locales ou à distance)

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d inscription dans la boîte

NOEL : ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART
199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

Lankhor

logiciel bénéficie de bon nombre d'options, comme la caméra qui vous permet de visualiser vos combats les plus chauds, ou bien alors de vous placer en observateur suivant un angle particulier. Une fois que vous aurez épuisé toutes les possibilités du programme, en ayant atteint tous les objectifs, vous pourrez sans problème en créer d'autres avec l'éditeur de missions. A noter la richesse et le soin presque maniaque apporté à la documentation accompagnant le jeu: une notice de 200 pages avec une carte et un nombre incroyable de photos pratiquement toutes historiques. Un vrai cours d'histoire!

Lucasfilm Games ne sortira donc que des bons softs? Ça semble bien parti, car Battle Of Britain est ce qui se fait de mieux en matière de simulation d'avions de la Seconde Guerre mondiale. Sans chercher à être le meilleur dans tel ou tel domaine, comme par exemple les graphismes ou les bruitages, ce soft n'en est pas moins l'un des plus passionnant. Ça nous change des Falcon ou autres Bomber, et il faut bien avouer que ces avions d'un autre âge ont garde tous leurs charmes. Merci à Lucasfilm Games!

Avec les jeux d'aventure, le deuxième domaine de prédilection de la société Lucasfilm Games, c'est les simulateurs de vols d'avions à hélices. Leur dernière production fait figure de référence en la matière. Par rapport à Battlehawks 1942, qui n'était déjà pas si mal, tout à été amélioré. Les graphismes, les bruitages et surtout l'animation sont ce que l'on fait de mieux pour ce type de simulateur. Il est évident que la vitesse ne joue pas un rôle primordial pour des avions à hélices, mais croyez-moi c'est déja amplement suffisant pour le jeu. De plus, lorsque la société Lucasfilm Games décide de travailler sur un simulateur, elle ne se contente pas de faire comme les autres. C'est pourquoi il est possible de voler en escadrille, ce qui apporte un elément totalement nouveau pour ce type de programme. Les tactiques habituelles de combat doivent être entièrement revues et adaptées. En bref, Battle Of Britain, qui se veut très près de la realité, constitue une alternative tres séduisante pour tout ceux qui veulent découvrir une nouvelle approche de la simulation aérienne.

THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 90%

SON: 90%

REALISME: 91%

INTERET: 93%

LANCASTER

CRL env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

La Seconde Guerre mondiale revenant à la mode, CRL sort un soft de simulation de bombardier Lancaster (forteresse volante). Vos missions seront simples en théorie, puisqu'il vous faudra détruire certains objectifs par un bombardement précis. Vous choisissez au début du jeu votre appareil, ainsi qu'un équipier que vous pourrez prendre plus ou moins expérimenté. Ensuite, ce sera le voyage jusqu'à votre cible, parsemé d'attaques de Messerschmitts et de tirs de la DCA. Ceci se fera dans une phase en vue 3D formes pleines, les vagues d'avions adverses vous arrivant de face. Pour éviter le pire, il vous faudra en détruire le maximum. Enfin, vous arriverez sur votre objectif, et là, il vous faudra viser les bâtiments, avions, chars et cibles en tout genre, dans une scène vue du dessus. Après quoi, si vous avez survécu, vous rentrerez tout tranquillement à Londres, pour vous reposer avant la mission suivante. Une vie bien passionnante et pleine d'imprévus paraît-il!

Après avoir vu Bomber, F-29 Retaliator et Battle of Britain, il est bien triste de voir un soft de ce genre. Des graphismes qui semblaient corrects, lors de la présentation, ne tiennent malheureusement pas la route des qu'il s'agit d'animation en 3D formes pleines. Qui plus est, l'intérêt n'est pas non plus au rendez-vous, ce qui laisse décidément peu de chose pour s'enthousiasmer. Par contre, cote difficulté, les programmeurs n'ont pas lésiné. Pour conclure, je dirais que ce soft fait partie de ceux qu'il faut vite oublier.

LANCASTER

GRAPHISME: 33%

ANIMATION: 44%

SON: 38%

REALISME: 52%

Une version ST arrive d'ici peu.

INTERET: 31%

GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

FIGHTER BOMBER

ACTIVISION env.300F 1 joueur
Système: PC

Depuis le PC Show, tout le monde à la rédaction attendait ce simulateur de vol. Vous pourrez en effet choisir de piloter un des 7 chasseurs-bombardiers occidentaux les plus célèbres de la décennie, chacun ayant ses caractéristiques spécifiques, et chacun répondant différemment. En face, vous aurez aussi le choix entre 7 avions, allant du MIG29 au F16, en passant par le mirage 2000 (eh oui, l'ancêtre). Ensuite il faudra choisir une des missions (il y en a une vingtaine), et après un briefing où vous aurez des informations sur votre objectif, vous devrez vous-même étudier le terrain, les ennemis, etc. Il faudra bien sûr armer votre chasseur en conséquence, puis décoller pour mener à bien votre mission. Comme tous les derniers simulateurs, vous aurez plus d'une dizaine de vues différentes avec zoom et rotations, les graphismes étant bien sûr en vectoriel formes pleines. Parlons plutôt des quelques différences présentes, avec entre autres le ravitaillement en vol. Vous devrez pour certaines missions vous ravitailler en vol, ce qui est un exercice assez périlleux et inhabituel, il faut bien le dire. Autre nouveauté, l'éditeur de scénarios. Vous pourrez en effet définir vous-même les objectifs d'une mission, choisir les ennemis, etc. Ce qui laisse supposer en théorie un nombre infini de missions. Après les avoir conçues, vous pourrez bien sûr les sauvegarder et les faire tester par vos amis, et vous les échanger.

...en matière de simulation, le PC tendrait-il vers la perfection?

Quel choc! La première fois que j'ai vu Bomber, je suis littéralement resté sans voix, tellement ce soft est extraordinaire. Jamais encore je n'avais vu un simulateur de vol aussi rapide, à tel point que par moments, il n'est plus possible de distinguer ce qui se trouve au sol. Et pourtant, il y en a des objets au sol, car ne croyez pas qu'une telle célérité ait été obtenue au détriment du décor, celui-ci est au contraire l'un des plus complets et complexes pour ce type de logiciel. Pour compléter le tout, les missions proposées sont assez géniales. Une question se pose, en matière de simulation, le PC tendrait-il vers la perfection? Si ce n'est pas encore le cas (et en attendant les nouvelles générations de simulations sur Amiga et ST), on s'en rapproche de plus en plus!

La version PC testée tournait en VGA surmachine rapide. Des versions Amiga et ST seront disponibles début décembre.

Lorsque l'on voit Bomber pour la première fois, on reste sans dire un mot pendant un bon bout de temps. C'est bien sûr la performance technique qui frappe en premier. La fluidité de la 3D, ainsi que la complexité des formes en polygones font que c'est, à ce jour, ce que l'on a vu de mieux dans le genre (même si cela tourne sur un PC 386!). Après le premier choc passé, il faut se préparer au second. Bomber comprend en effet une profondeur de jeu rarement atteinte pour un simulateur, en proposant un nombre élevé d'avions simulables et des missions aussi variées qu'originales. Les amateurs apprécieront grandement la phase de plein en vol, qui est géniale!

N'ayant vu que la version PC, je me suis très rapidement plongé dans le manuel, pour maîtriser ce qui est pour moi une des toutes meilleures simulations de vol de cette fin d'année. A la fois fluide et rapide, l'animation des formes en 3D est extrêmement réussie. Le reste de la simulation est assez "classique", avec toutes les options que possèdent ses concurrents directs. Les missions, elles, changent un peu, avec surtout cet éditeur de scenario, élément fort pratique, puisqu'il donne une durée de vie quasi illimitée à ce logiciel.

BOMBER

GRAPHISME: 92%

ANIMATION: 98%

REALISME: 96%

SON: 73%

INTERET: 99%

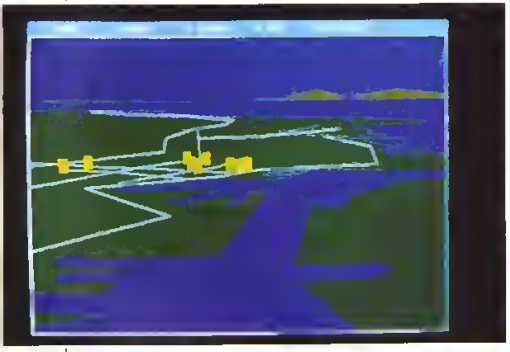
NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

HAWAIAN ODYSSEY

SUBLOGIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Sublogic, spécialiste des simulations de vol de tous genres, sort cette fois-ci un "scenery-disk", avec de nombreuses surprises. Sur une idée simple, les programmeurs ont su apporter une note de fantaisie et d'aventure, pour donner un peu de sang neuf à FS II. J'avoue que piloter dans une cuisine géante est une expérience assez nouvelle et originale. Le plus intéressant reste le scénario d'aventure, où il faut trouver des indices visuels, à partir de vues aériennes. Cela faisait longtemps que je n'avais pas retouché à FS II, et je n'ai pas été déçu. De bons scénarios, qui devraient ravir les inconditionnels.

Voici le premier scenery disk d'aventure signé Sublogic. Comme dans les scenery disks habituels, celui-ci vous propose de découvrir un nouveau lieu. Cette fois, ce sont les îles hawaïennes, avec leurs plages, villes et volcans. Seulement pour une fois, il y a autre chose que de nouveaux décors et aéroports. Dans un endroit secret des îles se trouve une porte qui vous permet de passer dans des mondes fous. Vous arrivez avec votre avion dans une pièce dans laquelle débouchent plusieurs tunnels. Chacun donne accès à un monde différent. Cela va d'une cuisine gigantesque, dans laquelle votre avion ressemble à un moucheron, à un piano gigantesque où les touches sont la piste d'atterissage, et j'en passe... D'autre part, il y a un jeu d'exploration. Vous partez d'une île, et devez suivre la direction indiquée au sol par une flèche. Si vous ne vous perdez pas, vous arriverez à une autre flèche, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous découvriez le lieu où se trouve le trésor des Hawaiens. Etrange, non?



HAWAIAN ODYSSEY

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 83%
REALISME: 94%
SON: 56%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST de cette extension utilisable avec Flight Simulator 2 ou 3, Jet ou U.F.O.

INTERET: 69%

SCENERY DISK 9

SUBLOGIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Le nouveau scenery disk vous permet d'utiliser d'importe quel simulateur de vol de chez Sublogic (Flight Simulator 2 et 3, Jet, U.F.O.), et de découvrir la région allant de Chicago à Saint Louis et Miami. La disquette est livrée avec un explicatif montrant les lieux les plus intéressants à découvrir, mais aussi avec les cartes des régions et les plans de tous les nouveaux aéroports.

Cette nouvelle extension pour les simulateurs de vol Sublogic ne me paraît pas présenter un grand intérêt. Certes, cela fait toujours de nouveaux décors à découvrir, mais les régions de Chicago, Saint Louis et Cincinnati n'ont pas de particularités exceptionnelles. Une extension à réserver aux fans!

SCENERY DISK 9

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 83%
REALISME: 94%
SON: 56%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST.

INTERET: 44%

BLADE WARRIOR™

La bête était quelque part dans le pays, et du haut de chaque tour, la voix des sorciers l'invoquait.

Atari ST, Amiga, IBM PC and compatibles.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT

FRANCE

SIMULATION

VETTE

SPECTRUM HOLOBYTE env.250F 1 à 2 joueurs
Système: PC

Avez-vous déjà vu "L'Equipée du Canonball"? Vette vous propose à peu près le même challenge, si ce n'est que cette fois-ci vous n'avez pas à traverser les Etats-Unis, mais simplement une ville. Ce qui n'est déjà pas si facile. Mais le volant d'une corvette, ça ne se refuse pas! Surtout quand vous avez le choix entre quatre des plus célèbres modèles de la marque: la "Stock Corvette" millésime 89, la corvette "ZRI King Of The Hill", la corvette "Callaway Twin Turbo" et la corvette "Callaway Sledgehammer". Chacune ayant, bien sûr, des caractéristiques différentes. C'est à bord de l'une d'elle que vous êtes engagé dans une course, parmi quatre, en plein coeur de San Franscico, contre un adversaire au moins aussi bien motorisé que vous. Jugez plutôt, votre concurrent a également le choix parmi quatre bolides: une "Lamborghini Countach", une "Porsche 928 S4", une "Ferrari Testarossa" ou bien une "Ferrari F40". Une fois le départ donné, tous les moyens sont bons pour arriver le premier. Vous pouvez prendre des raccourcis, slalomer entre les voitures et les files de circulation, rouler sur les trottoirs... Bien entendu, la route est pleine de pièges, avec les piétons à éviter (encore que certaines personnes sans scrupules, comme le Rédac'chef, qui n'a d'ailleurs pas son permis, ce qui se sent tout de suite, préfère les ignorer), le trafic qui est assez dense, les changements brusques de direction des poids lourds, les embranchements à ne pas rater... Mieux vaut auparavant étudier la carte fournie avec le logiciel, pour se repérer efficacement Si vous sortez vainqueur des premiers affrontements, la difficulté augmente, et le droit à l'erreur n'est plus permis. En mode "pro", la moindre touchette avec un trottoir fausse votre direction et il n'est pas rare, à la suite d'un accrochage, de perdre une, deux, voire trois "synchro" de vitesse. Dès lors, la partie est quasi-impossible. Dernière précision, vous avez le choix entre plusieurs vues de votre voiture: de la place du conducteur avec le tableau de bord, ou en plein écran, à bord d'un hélicoptère placé à quelques mètres derrière la voiture. Il ne vous reste plus qu'à acheter des gants de conduite!.

Ca va vite, très vite, et même plus encore! C'est pour l'instant la meilleure simulation de courses d'automobiles sur micro, et qui dit simulation dit PC. C'est dans cette catégorie que le PC s'en sort le mieux, et surclasse même jusqu'à présent (cela pourrait bien changer d'ici très peu de temps) tous les autres micros du marché. Le logiciel Vette est une vraie merveille. L'animation 3D est carrément démentielle avec de nombreux autres véhicules et piétons, les graphismes sont assez réussis, quoiqu'il faut bien l'avouer de formes très géométriques. Mais une fois dans la course, plus rien ne compte que le désir d'être en tête, et d'admirer l'animation de votre voiture et le paysage qui vous entoure. Une grande réussite de Mirrorsoft!

Testé en EGA sur une machine rapide. Existe en CGA. Les versions Amiga et ST sont pour février/mars 90.

Voilà un produit qu'on attendait vraiment au tournant (NDC: notre Stéphane national est doué d'un sens de l'humour particulièrement aiguisé, comme vous pouvez le noter). Afficher autant de formes en 3D calculées à l'écran, voilà qui semblait bien osé. Pourtant, les auteurs de Falcon ont réussi à en faire quelque chose de parfait, sur un PC assez rapide bien sûr! Cependant, il y a des limites. Que les amateurs d'Outrun ne se réjouissent pas, les graphismes en 3D ne permettent pas d'avoir de superbes voitures et décors. Par contre, le jeu gagne en réalisme, et conduire une corvette dans le dédale des rues de San Fransisco devient vite très amusant. Vivement la sortie de ce soft sur Amiga et ST!

Non content de proposer cette fabuleuse course de voitures en 3D, entre une corvette et différentes concurrentes sportives (Lamborghini, Porsche, etc.), Spectrum Holobyte nous crédite, en plus, d'une réalisation largement au-dessus de tout ce qui s'était fait jusqu'alors. Avec de nombreuses vues différentes et un nombre incroyable de détails à l'écran, vous avez l'impression d'utiliser un véritable simulateur de conduite en ville. Ultrarapide sur un "gros" PC, il ne reste plus qu'à espérer que les versions ST et Amiga soient aussi fluides (on peut toujours rêver).

VETTE!

GRAPHISME: 91%
ANIMATION: 98%
REALISME: 94%
SON: 52%

INTERET: 95%

20th CENTURY SOFT
70.46.20.48

ATARI

5 STARS OCEAN	199
ACTION 2	299
COMPUTER HITS 2	199
EUROPEAN DREAMS	245
GIANTS	290
LES GEN' D'OR	239
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	299
MASTER COLLECTION	239
MEGA PACK 2	299
PRECIOUS METAL	208
PREMIER COLLECTION	225
STARWARS TRILOGY	239
TRIAD	225
TRIAD 2	239
AMERICAN DREAMS	245
SUPER SKI / OPERATION NEPTUNE / HOSTAGES / BUBBLE GHOST	
SIMULATION PACK	269
SUPER SKI / IRON TRACKERS / 500CC	
PLATINUM 2	288
BUGGY BOY + IKARI WARRIORS + BATTLESHIPS + BEYON ICE PALACE + THUNDERCATS + SPACE HARRIER + LIVE AND LET DIE + BOMBJACK	

AMIGA

EUROPEAN DREAMS	265
LES GEN D'OR	239
LES JUSTICIERS	265
LES VAINQUEURS	299
MASTER COLLECTION	299
PLATINUM 2	299
PRECIOUS METAL	225

PC COMPATIBLES

ACES HIGH	229
ARCADE MEGA HIT	239
BEST OF VOL 2	299
CLASSIQUES V 2	239
PC GOLD HITS	189
STAR 1	249

PROMOTIONS

ARCHIPELAGOS	189			BLOOD MONEY	230
DOUBLE DRAGON	179			BLOODWYCH	229
DUNGEON MASTER	199			DUNGEON MASTER	170
FALCON	259	ARCHIPELAGOS	259	DYNAMITE DUX	189
GEMINI WING	179	BAAL	270	FALCON	199
INDIANA ARCADE	189	BATTLE HAWKS 1942	209	FALCON MISSION 1	189
INTERCEPTOR	229	DOUBLE DRAGON	185	FERRARI F1	225
LORD OF RISING SUN	279	F19 STEALTH FIGHTER	339	INDIANA ARCADE	159
MICROPROSE SOCCER	229	F15 STRIKE EAGLE No2	339	KICK OFF	195
NEW ZELAND STORY	239	FERRARI FORMULE 1	229	NEW ZELAND STORY	179
OIL IMPERIUM	225	INDIANA ARCADE	185	PASSING SHOT	189
PAPERBOY	220	INDIANA AVENTURE	285	PIRATES	210
POPULOUS	220	KULT	230	POPULOUS SCENARY	89
RICK DANGEROUS	229	LA LEGEND DU DJEL	215	RICK DANDEROUS	199
RVF HONDA	249	ROBOCOP	189	TV SPORTS FOOT	220
SHINOBI	179	WATERLOO	239	VIGILANTE	139
				XENON 2	220

BATMAN MOVIES	239	688 SUBMARINE	245	3D POOL	195
BATTLE HAWKS 1942	225	A10 TANK KILLER	230	ARCHIPELAGOS	189
BATTLE VALLEY	189	ABRAMS BATTLE TANK	230	BAT	230
BLOODWYCH	248	AIRBONE RANGERS	232	BATTLE HAWKS 1942	229
CASTLE WARRIOR	220	BATTLE CHESS	265	CASTLE WARRIOR	189
CHAMBER OF SHAOLIN	289	BUFFALO BILL'S	230	CHAMBER OF SHAOLIN	219
CHICAGO 90	239	CARRIER COMMAND	299	CHARIOTS OF WRATH	220
CRAZY CARS 2	219	CHUCK YEAGER'S AFT	245	CHICAGO 90	230
DATASTORM	209	COLONY	380	CRAZY CARS II	215
DELUXE PAINT 3	890	DEMON'S WINTER	255	DEMON'S WINTER	225
DEMON'S WINTER	275	DRAKKEN	299	DOUBLE DETENTE	179
DIGI PAINT 3	790	DUNGEON MASTER	309	DOUBLE DRAGON	189
DRAKKEN	289	F16 COMBAT PILOT	215	DRAGON SPIRIT	189
DYNAMITE DUX	245	FALCON AT	430	DRAKKEN	289
EXPLORA 2	279	FAST BREAK	239	EXPLORA 2	275
F16 COMBAT PILOT	239	FIENDISH FREDDYS	309	EYE OF HORUS	239
FALCON MISSION	189	FLIGHT SIMUL. III	380	F 16 COMBAT PILOT	199
FAST BREAK	289	GATO	115	FOOTBALL GAMES	220
FIENDISH FREDDY	299	GRAND MONSTER SLAM	235	OLDREGON'S DOMAIN	175
GRAND MONSTER SLAM	235	GRAND PRIX CIRCUIT	229	DEMINI WING	189
GRAND PRIX CIRCUIT	220	GUNSHIP	289	GRAND MONSTER SLAM	220
GREAT COURTS	225	JACK NICKLAUS	299	GREAT COURTS	225
HARD DRIVIN	195	JET FIGHTER	359	GUNSHIP	199
HOLLYWOOD POKER PRO	199	KING QUEST IV	249	HARD DRIVIN	195
JACK NICKLAUS	299	KNIGHT FORCE	280	HOLLYWOOD POKER PRO	189
JET	339	LA QUETE DE L'OISEAU	239	INDIANA AVENTURE	239
LA LEGEND DU DJEL	199	LEISURE SUIT LARRY 2	299	IRON LORD	289
LES PORTES DU TEMPS	275	LIFE DEATH	289	KICK OFF	220
LOMBARD RALLY	233	MANIAC MANSION	230	KNIGHT FORCE	299
MANIAC MANSION	239	M1 TANK PLATOON	389	LA LEGEND DU DJEL	215
NEVERMIND	195	NEVERMIND	239	LES PORTES DU TEMPS	289
NIL DIEU VIVANT	299	NIL DIEU VIVANT	299	LOMBARD RALLY	189
NORTH & SOUTH	249	OIL IMPERIUM	249	MANIAC MANSION	225
OCEAN BEACH VOLLEY	239	PAPERBOY	245	MICROPROSE SOCCER	229
ORIENTAL GAMES	245	PERMIS DE TUER	239	NAVY MOVES	225
OTHELLO KILLER	229	PRO BEACH VOLLEY	275	NIL DIEU VIVANT	290
PERSONNAL NIGHTMARE	310	RICK DANGEROUS	249	NORTH & SOUTH	199
POPULOUS SCENARY	95	ROMMEL	299	OIL IMPERIUM	229
PORTS OF CALL	329	SAFARI GUNS	299	ORIENTAL GAMES	245
RED STORM RISING	265	SIM CITY	289	POPULOUS	215
SAFARI GUNS	285	STEEL THUNDER	239	RAINBOW WARRIOR	250
SHADOW OF THE BEAST	289	STRIDER	209	RED STORM RISING	265
SIM CITY	299	TECHNOCOP	189	ROBOCOP	179
SOLEIL NOIR	215	TEST DRIVE 2	245	RVF HONDA	220
STRIDER	245	TEST DRIVE SCENARY	179	SAFARI GUNS	209
SWORD OF TWILIGHT	229	TRIVIAL PURSUIT	289	SAVAGE	199
TEST DRIVE 2	289	UFO	295	SHINOBI	199
TEST DRIVE 2 SCENARY	199	ULTIMA V	285	SOLEIL NOIR	215
TINTIN SUR LA LUNE	235	ZANY GOLF	239	STUNT CAR	239
VIGILANTE	199			THE STRIDER	199
VOYAGEURS DU TEMPS	279			TINTIN SUR LA LUNE	220
WATERLOO	245			VOYAGEURS DU TEMPS	239
XENON 2	245			WATERLOO	239
ZAC MAC CRACKEN	215			WEIRD DREAMS	235
				ZAC MAC CRACKEN	189

FRAIS DE PORT GRATUIT A PARTIR DE 500 F D'ACHAT

A RETOURNER A CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX
TELEPHONE : 70.46.20.48
FRAIS D'ENVOI NORMAL : 15 F

M4 SHERMAN

LORICIEL env.250F 1 joueur
Systèmes: ST

Ce n'est pas un, mais quatre tanks que vous allez devoir diriger. Aux commandes de votre mini division blindée, vous allez pouvoir revivre trois des plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, le débarquement de Normandie, la campagne des Ardennes et la bataille du Sahara. Lors de la première, vous aurez à pénétrer la ligne de défense allemande tout en ayant divers objectifs à tenir. Il vous faudra détruire des bunkers, libérer des villages, récupérer du matériel, etc. Votre adversaire se nommera Heinz Guderiao, commandant La deuxième campagne vous plongera en plein coeur des Ardennes, en décembre 44, dans ce que, plus tard, on appellera la bataille de la dernière chance. Hitler, pour essayer d'endiguer l'avancée irrésistible des alliés, allait engager tous ses blindés sur un même front, c'est la bataille des Ardennes. Cette fois-ci, le nom de votre adversaire sera Karl Gerd von Rundstedt, commandant des trou-

Enfin, les simulations de tank ne sont plus l'apanage des PC! Je commençais sérieusement à me poser des questions sur l'éventuel achat d'un compatible. Avec l'arrivée de M4 Sherman, cette possibilité n'est plus à l'ordre du jour. En effet avec de superbes graphismes, une extraordinaire animation mélangeant de la 3D et des sprites et de bons bruitages, ce logiciel vaut largement tout ce qui existe à l'heure actuelle sur PC. Espérons que les autres sociétés suivent l'exemple de Loriciel!

Dos versions Amiga et PC sortiront en même temps que la version ST, sans grosses différences.

Gazza's SUPER SOCCER

Paul Gascoigne

EMPIRE

GAZZA'S SUPER SOCCER – TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL

Caractenstiques

- Creez votre propre championnat et construisez votre super équipe
- Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d adresse, rapidite et style de jeu Le niveau de votre equipe s améliorera au fur et a mesure de vos victoires
- Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un Boot-O-Metre" exclusif permettant de faire vaner la force, la hauteur et l effet de votre tir
- Réel contrôle des tirs corners et penalties
- Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs
- Contrôle réaliste du gardien de but
- Possibilite de jouer à 1 ou 2 joueurs
- Vous pouvez jouer un championnat, la coupe faire un seul match, vous entrainer aux penalties ou aux corners

Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!

Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64

EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99

pes allemandes. Enfin, la troisième et dernière campagne se déroulera à El Alamein, en plein désert, en novembre 42. Cette dernière est sans aucun doute la plus difficile des trois, outre les Allemands, il vous faudra éviter les champs de mines, le sable mou dans lequel les chenilles des tanks s'enliseront, et le ravitaillement qui pourrait poser des problèmes. Mieux vaudra, lors des combats, d'abord assurer ses arrières, plutôt que de vouloir gagner à tout prix du terrain. Surtout que l'Afrika Korps est passée maître dans l'art de surprendre et de tisser les pièges. Votre adversaire, vous en avez forcément déjà entendu parler, il s'agira du maréchal Erwin Rommel, plus connu sous le nom de Renard du désert. Lors de chaque combat, vous pourrez demander des renseignements sur l'état des troupes, sur le terrain, confirmer des positions . Chacune de ses campagnes comporte cinq missions, largement de quoi vous venir.

Aucune société française ne s'était, jusqu'alors, réellement distinguée dans le domaine de la simulation pure et dure. Loriciel est la première de toutes en proposant M4 Sherman, et d'entrée de jeu, ce soft se situe parmi les meilleurs de sa catégorie. La gestion 3D des tanks et du terrain est à mon avis la meilleure de toutes celles déjà vues auparavant. C'est bien simple, M4 Sherman sur ST tient tout à fait la comparaison avec n'importe quelle simulation de chars sur un gros PC. Ce qui n'est pas une mince affaire! Elle possède même certains avantages, comme de meilleurs bruitages, ou le fait d'être très accessible par l'utilisateur moyen (sur PC et pour la grande majorité en général, c'est à peine s'il ne faut pas prendre quelques cours d'apprentissage). Vivement la version Amiga, avec on l'espère, un environnement sonore digne de ma machine.

Arrivée de dernière minute. Ce simulateur de chars ne manque pas d'intérêt et risque de faire un carton durant les fêtes de Noel. Très simple à utiliser, ce logiciel possède, en outre, l'avantage de permettre au joueur de diriger plusieurs tanks, ce qui introduit une note de stratégie très intéressante. Le point le plus frappant reste selon moi les graphismes et l'animation, tous deux très réussis. D'ailleurs, lorsque vous dirigez un de ces monstres de métal, vous vous imaginez totalement être aux commandes, et avec un champ de vision aussi limite qu'en réalité. Vous allez craquer nerveusement plus d'une fois, ne sachant pas très bien où est l'ennemi.

M4 SHERMAN

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: 98%

SON: 86%

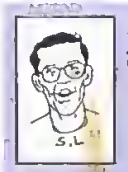
INTERET: 98%

DON'T GO ALONE

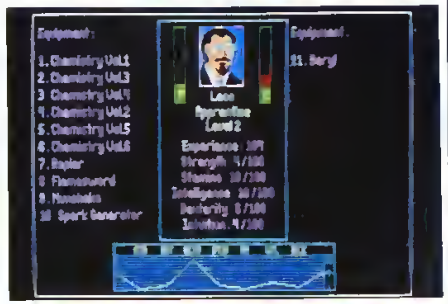
ACCOLADE env.200F 1 joueur
Système: PC

Votre oncle vous a laissé en héritage une demeure des plus étranges. Non seulement elle fait près de 10 étages, et est carrément gigantesque, mais elle est dite hantée! Voilà qui suscite votre curiosité, et vous décidez, avec trois autres personnes, d'aller explorer la maison en question. Qu'elle soit très grande et hantée, ça ne fera bientôt plus aucun doute dans votre esprit. Par contre, la nouveauté est qu'il va vous falloir tuer plusieurs démons afin d'exorciser le lieu. Hélas! les démons ont invoqué diverses créatures les plus souvent atroces.
Le joueur explore la maison avec ses quatre personnages, selon une vue en 3D des lieux. Une petite carte se dessine automatiquement, permettant de mieux se repérer. Les personnages disposent de caractéristiques qui évoluent durant le jeu, comme la peur, qui, si elle est trop importante, fait fuir les joueurs n'importe où dans la maison. Quand vous reprenez enfin la main, inutile de vous dire qu'il n'est pas facile de retrouver votre chemin. Attention également aux nombreux pièges et passages secrets! Heureusement, vous trouverez bien des objets en cours de route, et vous possédez de fortes connaissances en chimie, qui vous permettent de faire des mélanges utiles. Agissant comme des sorts, les formules chimiques permettent d'attaquer les monstres, de se défendre, et bien d'autres choses encore, puisqu'il en existe près de 25 différentes! Le premier jeu pour PC à la Dungeon Master!

Eh oui, c'est encore un jeu do type de Dungeon Master, même si cette fois l'ambiance est plutôt à l'épouvante. La version PC est décevante du point de vue technique, avec des graphismes assez moyens. Par contre, le système de jeu est à la fois facile d'utilisation et puissant. Pour ce qui est du scénario, c'est pas très original non plus, même si cette fois, vous risquez de mourir de peur, plutôt que des coups de vos adversaires. Assez prenant, ce logiciel possède une durée de vie qui semble assez importante, aux vues des nombreuses pièces à visiter.



Les possesseurs de PC devaient jalouser l'Amiga et le ST, ne serait-ce que pour un soft: Dungeon Master. Voici que ces derniers ont enfin un produit dans le genre pour leur machine. Certes, Don't Go Alone ne dispose pas d'autant de qualité que le fameux produit de FTL, mais il est tout de même assez prenant, même s'il est simple.



Des versions Amiga et ST de ce jeu sortiront l'année prochaine.

DON'T GO ALONE

SCENARIO: 59% **COMMANDE: 88%**

GRAPHISME: 73% **ANIMATION: 62%**

SON: 31%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 71%

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

AVENTURE

HILLSFAR

SSI env.200F 1 joueur
Système: ST / PC

Il est enfin arrivé le divin enfant! Utilisant le célèbre jeu de rôles Donjons et Dragons, SSI avait déjà sorti sur PC Pool Of Radiance, Curse Of The Azure Bonds, Hillsfar et Heroes Of The Lance (le seul à exister aussi sur ST et Amiga). SSI avait promis d'adapter sur ST et Amiga ces jeux, et n'ayant qu'une seule parole, voici le premier de la série sur ST. Hillsfar n'est pas à proprement parler un "vrai" jeu de rôle. En effet, même si le monde et les règles du jeu ressemblent en gros à AD&D, le système de jeu fait plutôt penser à un jeu d'arcade. Au début, vous créez un personnage, en choisissant sa race, son sexe, son nom, son métier, et en tirant aléatoirement ses caractéristiques: force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme et points de vie. Ensuite suivant votre métier, il vous faut remplir de nombreuses petites missions, qui sont constituées en fait d'une suite de plusieurs jeux d'actions. Grâce à une carte générale, vous pouvez choisir le lieu où vous vous rendez. Si c'est en ville, pas de problème. Par contre à l'extérieur il faut chevaucher, en évitant de nombreux obstacles. Si vous allez au stand de tir, vous devez toucher des cibles mobiles ou non. Si vous allez dans l'arène, vous pouvez y affronter divers adversaires, dans un combat mortel ou "amical". Lorsque vous pénétrez dans des bâtiments, vous avez un temps limité pour trouver la sortie et ramasser tout ce que vous pouvez. Certains coffres sont fermés à clefs ou piégés (voire les deux) et si vous êtes voleur, il faudra crocheter les serrures (phase sujette à un nouveau jeu d'arcade). En plus vous pouvez dialoguer avec certains personnages et visiter divers lieux (bars, cimetière, égouts, etc.) Toutes les scènes se jouent au joystick, mis à part quelques options au clavier, grâce à un système souple et puissant. Très facile, ce soft est accessible à un large public, possédant une durée de vie assez importante, étant constitué en fait d'une dizaine de jeux d'actions assez différents. En plus, vous pouvez réutiliser vos personnages pour Curse Of The Azure Bonds, ou jouer à Hillsfar avec vos aventuriers de Pool Of Radiance ou de Curse Of The Azure Bonds.

Je trouve quand même bizarre, que le premier épisode de la série des Forgotten Realms sur Atari, soit en fait le deuxième. Etant donné qu'à Geo 4 nous sommes tous des adorateurs de JDR, c'est avec une joie non contenue que je me suis mis à jouer à Hillsfar. Permettez-moi de vous dire qu'en niveau jeu de rôle, Hillsfar est quelque peu raté, ainsi qu'en niveau arcade. Mis à part des scènes de courses à cheval, des combats dans l'arène (très durs malgré les conseils) et des poursuites dans les labyrinthes, l'aventure ne comprend que des allers-retours entre les différents lieux. Bien sûr, il y a aussi un bon côté, les missions confiées par le maître de votre guilde sont de plus en plus intéressantes, et votre but dépend de votre classe, ce qui vous donne un grand choix de missions différentes. Pour ma part, celles des clercs et des mages sont les plus intéressantes. En bref, Hillsfar m'a un peu déçu, mais il a permis à mon appétit de se calmer en attendant Pool of Radiance et Curse of the Azur Bonds.

Depuis le temps que les produits SSI étaient annoncés, je trépignais d'impatience en attendant Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, etc. Hillsfar étant arrivé en premier, je me suis précipité à la rédaction pour le tester. Il est graphiquement joli, coloré, et l'actioo est assez variée. Le systeme de jeu est lui aussi assez pratique, même si le soft à plutôt l'air d'un jeu d'arcade que d'uo jeu de rôle (du type d'ULTIMA IV). Il permet, en outre, de créer et de monter des personnages pour les jeux à venir de la série AD&D. Il est dommage que les scénarios soient si faciles et si classiques, le jeu perdant grandement de son intérêt pour ceux qui aiment à résoudre des enigmes et mener de longues quêtes dangereuses.

HILLSFAR

COMMANDE: 70%

ANIMATION: 65%

SCENARIO: 56%

GRAPHISME: 68%

SON: 66%

Pas de différence majeure entre les versions Amiga, PC et ST.

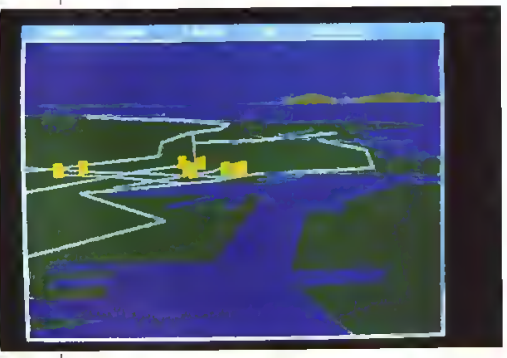
NIVEAU: pour tous!

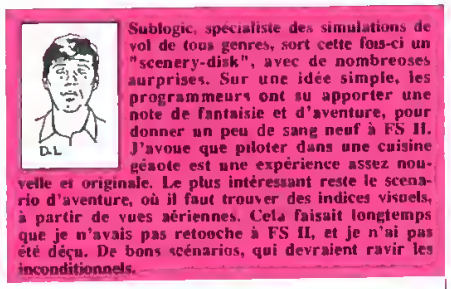
INTERET: 72%

HAWAIAN ODYSSEY

SUBLOGIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Voici le premier scenery disk d'aventure signé Sublogic. Comme dans les scenery disks habituels, celui-ci vous propose de découvrir un nouveau lieu. Cette fois, ce sont les îles hawaiiennes, avec leurs plages, villes et volcans. Seulement pour une fois, il y a autre chose que de nouveaux décors et aéroports. Dans un endroit secret des îles se trouve une porte qui vous permet de passer dans des mondes fous. Vous arrivez avec votre avion dans une pièce dans laquelle débouchent plusieurs tunnels. Chacun donne accès à un monde différent. Cela va d'une cuisine gigantesque, dans laquelle votre avion ressemble à un moucheron, à un piano gigantesque où les touches sont la piste d'atterissage, et j'en passe .. D'autre part, il y a un jeu d'exploration. Vous partez d'une île, et devez suivre la direction indiquée au sol par une flèche. Si vous ne vous perdez pas, vous arriverez à une autre flèche, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous découvriez le lieu où se trouve le trésor des Hawaiiens. Étrange, non?





Sublogic, spécialiste des simulations de vol de tous genres, sort cette fois-ci un "scenery-disk", avec de nombreuses surprises. Sur une idée simple, les programmeurs ont su apporter une note de fantaisie et d'aventure, pour donner un peu de sang neuf à FS II. J'avoue que piloter dans une cuisine géante est une expérience assez nouvelle et originale. Le plus intéressant reste le scenario d'aventure, où il faut trouver des indices visuels, à partir de vues aériennes. Cela faisait longtemps que je n'avais pas retouche à FS II, et je n'ai pas été déçu. De bons scénarios, qui devraient ravir les inconditionnels.

HAWAIIAN ODYSSEY

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 83%
REALISME: 94%
SON: 56%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST de cette extension utilisable avec Flight Simulator 2 ou 3, Jet ou U.F.O.

INTERET: 69%

SCENERY DISK 9

SUBLOGIC env.200F 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Le nouveau scenery disk vous permet d'utiliser d'importe quel simulateur de vol de chez Sublogic (Flight Simulator 2 et 3, Jet, U.F.O.), et de découvrir la région allant de Chicago à Saint Louis et Miami. La disquette est livrée avec un explicatif montrant les lieux les plus intéressants à découvrir, mais aussi avec les cartes des régions et les plans de tous les nouveaux aéroports.

Cette nouvelle extension pour les simulateurs de vol Sublogic ne me paraît pas présenter un grand intérêt. Certes, cela fait toujours de nouveaux décors à découvrir, mais les régions de Chicago, Saint Louis et Cincinnati n'ont pas de particularités exceptionnelles. Une extension à réserver aux fans!

SCENERY DISK 9

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 83%
REALISME: 94%
SON: 56%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST.

INTERET: 44%

BLADE WARRIOR™

La bête était quelque part dans le pays, et du haut de chaque tour, la voix des sorciers l'invoquait. Au fur et à mesure que la nuit tombait et chassait le soleil, ses troupes s'apprêtaient à cacher les tablettes qui verraient la lumière du jour bannie à jamais.

Alors, juste au moment où la dernière lueur sanglante s'éteignait d'est en ouest, le palatin fit son apparition, déterminé à vaincre les troupes de la nuit en utilisant toute sa puissance et son savoir-faire dans cette histoire de sabres et de sorcellerie.

Disponible à : Atari ST, Amiga, IBM PC and compatibles.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT
1, Voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

IMAGE

HERO'S QUEST

SIERRA ON LINE env.400F 1 joueur
Système: PC

Voilà une idée tout bonnement géniale. L'engouement actuel des gens pour les jeux de rôles a poussé Sierra à réaliser un produit à mi-chemin entre le jeu d'aventure classique à la King's Quest et un produit à la Ultima. Côté réalisation, c'est tout à fait semblable aux habituels jeux de la compagnie californienne, mais le personnage que vous jouez, réussi ou échoue dans ses actions selon ses caractéristiques. C'est d'autant plus intéressant, qu'il est alors possible de faire le jeu plusieurs fois avec le même personnage, mais comme le monde est gigantesque (10 disquettes 5.25), vous n'êtes pas au bout de cette fabuleuse aventure!

Le progrès passe par le changement, c'est bien connu. Sierra-on-line ne me fera pas mentir avec ce jeu d'aventure interactif, premier du genre de la part de cette société. Au début de l'aventure vous devrez créer votre personnage, en répartissant un certain nombre de points dans diverses caractéristiques et compétences. Si vous choisissez un mage, il faudra favoriser votre intelligence, votre agilité et la magie. Si vous êtes voleur, ce sera la dextérité, le crochetage de serrures et l'escalade. Si vous optez pour un guerrier ce sera la force, la parade et l'attaque. Ensuite, équipé de quelques objets (armes, armure, argent, etc) vous partirez à l'aventure. Bloqué dans une vallée, à cause d'une avalanche, vous devrez subir de nombreuses épreuves dans ce monde rempli de dangers, en commençant par le petit village de Spielburg. Là, vous pourrez visiter divers lieux, discuter avec des gens, acheter du matériel et des provisions, trouver quelques missions. Lors de vos déplacements, vous risquez de rencontrer assez souvent d'autres créatures, qui, pour la plupart, vous seront hostiles. Deux solutions alors, fuir ou combattre. Si vous choisissez le combat, vous vous retrouverez dans une phase d'arcade, votre personnage vu de dos, avec votre ennemi vu de face. Vous pourrez donner un coup d'épée, parer avec le bouclier ou éviter une attaque adverse. Vous pouvez aussi taper au clavier toutes les instructions que vous voudrez, suivant un système qui a fait la renommée de cette société, avec les options de sauvegardes désormais indispensables. Tous les écrans (ou presque) sont l'objet de petites animations, et vous déplacerez votre héros au clavier ou à la souris. Si vous pointez le curseur sur un objet ou une personne, et si vous cliquez sur le bouton droit, vous aurez alors quelques renseignements sur cet individu ou cet objet. Alors vous voulez devenir un héros? Essayez Hero's Quest, mais attention, même si l'anglais utilisé est assez facile, cela reste de l'anglais, et avec 10 disquettes 5 25 ou 4 disquettes 3.5 pouces, vous devrez y jouer un certain temps.

Etant habitué aux excellents jeux d'aventure de chez Sierra-On-Line, j'avais fondé de gros espoirs sur Hero's Quest, un soft mêlant aventure et jeu de rôle. Mais j'étais loin de me douter que ce jeu serait aussi merveilleux, aussi prenant et aussi important (4 disquettes 3.5 sur IBM). Le système de jeu découle des softs d'aventure de cette société, avec quelques options supplémentaires. Parmi celles-ci, je ne citerai que la scène de combat, assez originale et qui introduit une note de jeu d'arcade fort agréable. Selon moi, c'est le jeu à acheter absolument pour Noël, pour un peu que la langue anglaise vous soit familière.

FIRE RESCUE

FLAP! FLAP!

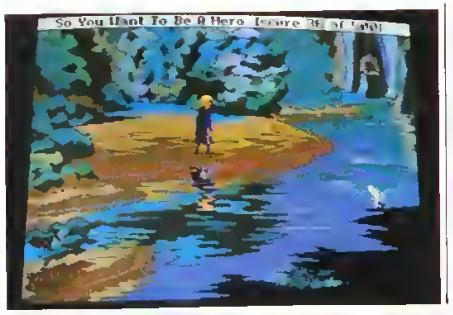
AZ-52 diffusion
82, rue Curial 75019 PARIS

Hôtel de fous devenu asile de feu.....
Ne rendez pas fou notre hamme du feu si capricieux...
Ni vous!

AVENTURE

Cette fin d'année semble marquer un léger changement de la part de la société Sierra-On-Line. Après avoir évoluer vers encore plus d'action et de convivialité avec Leisure Suit Larry 3, le changement le plus sensible provient sans aucun doute d'Heroe's Quest. C'est en effet le premier jeu interactif de cette société, et autant vous le dire d'emblée, il s'agit d'une franche réussite. Car ce jeu possède avant tout, le caractère si particulier qui fait habituellement la force des jeux Sierra-On-Line. Je veux, bien sûr, parler du système de jeu qui est resté le même et du scénario toujours aussi recherché. Du côté de la réalisation, c'est sans surprise c'est-à-dire excellent. Pour la suite, c'est quand vous voulez!

Fonctionne avec toutes les cartes graphiques. Les versions Amiga et ST sortiront d'ici la fin de l'année et comporteront des graphismes bien meilleurs ainsi que des musiques et sons excellents (via Midi sur ST!).



HERO'S QUEST

COMMANDE: 92%

SCENARIO: 94%

ANIMATION: 96%

GRAPHISME: 83%

SON: 34% (99% via Midi)

NIVEAU: moyennement difficile

INTERET: 95%

JAUNE NOIR

VOUS ÊTES LE CAPITAINE KIRK !

Vous êtes le Capitaine T. Kirk et vous commandez le vaisseau "Enterprise" avec votre fidèle équipe.
Votre mission : débarquer trois ambassadeurs intergalactiques sur une planète sans que cela soit dangereux pour éviter une guerre.
Mais vous devez fuir la zone mortelle dans laquelle vous vous trouvez et éliminer de puissants ennemis.
Vous devez être à la hauteur !

IT CAME FROM THE DESERT

CINEMAWARE env.250F 1 joueur
Système: Amiga

Des versions PC et ST sortiront... l'année prochaine.

Tiré du film des années 50 du même nom, ce logiciel vous propose d'incarner le docteur Greg Bradley, géologiste de son état. Votre métier vous a mené jusqu'à la petit ville de "Lizard Breath" située en plein coeur du désert de Californie. Au début du jeu, vous rentrez juste de vacances, et vous avez hâte de partir étudier les morceaux de météorites tombés dans les montagnes quelques jours auparavant. Pour vous aider dans votre tâche, un jeune étudiant, du nom de Biff, vous assiste, ainsi qu'un prospecteur du coin qui vous ramène quelques échantillons ramassés au gré de ses pérégrinations. En effectuant votre travail, vous découvrez avec stupeur qu'une menace pèse sur la ville. Vous n'en croyez pas vos yeux. Devant vous se dresse une créature géante qui a tout l'air d'être une fourmi. Après l'effet de surprise, vous dégainez votre revolver, tuez la fourmi et réussissez à vous échapper. Vous décidez d'alerter au plus vite les autorités locales, afin de demander des renforts pour combattre efficacement ce fléau. Malheureusement, malgré les premières preuves tangibles (un morceau d'antenne que vous avez récupéré sur le lieu du combat) que vous rapportez au maire, celui-ci refuse de vous croire. Votre objectif est donc d'amasser suffisamment de preuves (traces des créatures, enregistrements des sons émis par une créature, fluide d'une fourmi, et enfin une partie de la créature) pour infléchir la position du maire. Pour cela, vous avez la possibilité de vous déplacer où vous le désirez, de communiquer avec n'importe quelle personne, d'alerter la presse, la police, etc. Mais de nombreuses contraintes entravent votre chemin. Il faut échapper aux "Hellcats", trois psychopathes qui sillonnent les routes, et qui vous obligent à subir le jeu du poulet. Il vous faut aussi, respecter votre rythme biologique qui exige un repos de sept heures minimales par jour, choisir vos amis, éviter les accidents corporels, etc. N'oubliez pas, vous devez anéantir les fourmis et leur reine avant le 15 juin. Si vous échouez, vous devez, dans un premier temps, assurer la défense de la ville et repousser l'attaque des fourmis, pour, dans un second temps, essayer à nouveau de détruire le nid de ces créatures. Dès que vous êtes blessé, vous vous retrouvez à l'hôpital, d'où vous devez vous échapper au plus vite. N'oubliez pas, si vous avez besoin de quoi que se sort, de le faire la journée, pendant les heures ouvrables, sinon vous trouverez porte close et n'obtiendrez rien. Durant la partie, vous êtes confronté à de nombreux jeux d'arcade dont vous devez sortir vainqueur. En plus de tout cela, vous pouvez faire intervenir l'armée avec des jets et des tanks, le jeu prenant alors une allure plus stratégique. Je m'arrête là pour les explications, à vous de découvrir le reste. Ce n'est pas tout, je vous le promets!

Il n'est plus besoin de vanter la qualité des softs édités par Cinemaware, cette société possédant désormais une solide réputation dans le monde informatique. Une nouvelle fois, ils ont fait très fort avec un jeu d'aventure-arcade magnifique. Reprenant un scénario propre aux films fantastiques des années 50 (L'invasion des araignées géantes, Les Fourmis géantes attaquent, etc.), les programmeurs ont mis au point un système de jeu à la fois pratique et attrayant, aidé par une réalisation technique irréprochable. Une réussite plus spécialement, pour ce qui est de l'ambiance sonore, formidable, avec de nombreuses musiques plus ou moins stressantes suivant la situation, qui utilisent parfaitement les capacités sonores de l'Amiga (surtout la stéréo).

Un nouveau Cinemaware, un nouveau Gen d'Or! Cette fois-ci, le mélange entre tous les genres est encore mieux distillé que dans leurs jeux précédents. It Came From The Desert est avant tout un jeu d'aventure, dans lequel vos décisions affectent d'heure en heure le déroulement d'un scénario classique des séries B des années 20: l'attaque d'un village par des animaux mutants géants. Ici, ce sont des fourmis qui n'ont comme défaut, que d'être aussi grandes qu'un immeuble de trois étages! Mais le jeu inclut également de l'arcade, grâce à un nombre important de scènes d'action, ou encore de la strutégie avec une phase wargame. Comme en plus de cela la réalisation est parfaite, nous sommes vraiment aux anges.

Comme d'habitude pour les Cinemaware, vous pensez: " Ils vont encore nous dire que c'est génial, mais que les temps d'accès disque gâche l'essentiel du soft." Vous avez tort, car si le jeu est toujours aussi génial, sinon plus que les précédents, les problèmes de changements de disquettes ont été sensiblement améliorés, et le temps de chargement considérablement réduit. Qui sait, le prochain sera peut-être parfait? A part ça, sachez que la réalisation est en tout point remarquable. Les graphismes somptueux, les bruitages et musiques fantastiques, et le principe du jeu contribuent à l'atmosphère exceptionnelle qui se dégage de ce jeu. C'est bien simple, à chaque nouveau produit, Cinemaware fait mieux que pour le précédent. En attendant le prochain, vous devez absolument jouer à It Came From The Desert!

IT CAME FROM THE DESERT

SCENARIO: 92% **COMMANDE: 96%**

GRAPHISME: 98% **ANIMATION: 94%**

SON: 90%

NIVEAU: assez facile

INTERET: 95%

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

AVENTURE

INTERPHASE

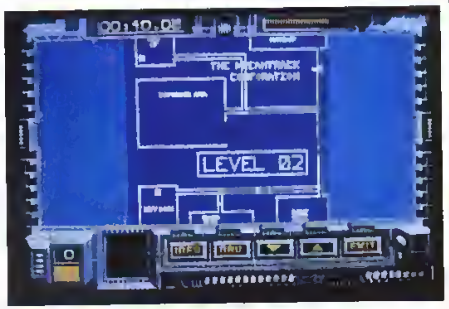
IMAGEWORKS env.200F 1 joueur
Systèmes: Amiga / ST

Adapter le monde de Cyberpunk et plus spécialement le cyberspace sur micro, semblait paradoxalement assez difficile. Malgré cela, ce challenge a été remporte haut la main par les programmeurs de Mirrorsoft. La vue en 3D est magnifique, avec une animation souple et rapide. Le reste du jeu est assez sobre, mais par contre, au niveau intérêt, on est gâté, avec une interaction totale entre l'action et la matière grise. En effet, il vous faudra réfléchir bien et vite, le monde du cyberspace étant particulièrement meurtrier (c'est dur-dur au début). Le maniement à la souris est a la fois pratique et précis, convenant à merveille pour diriger Chadd (c'est vous) dans cet univers extraordinaire.

Interphase est un jeu qui se situe entre Hacker 2 et Starglider 2. Sans s'attarder sur le scénario, que nous détaillons dans notre dossier Cyberpunk, disons que le but est, pour votre comparse, d'atteindre le 12e étage d'une tour ultra-protégée. Elle se déplace seule en partant du premier étage, et va devoir faire face à de nombreux problèmes, allant de portes fermées à des caméras de surveillance, des robots, et encore bien des choses de ce genre. Dès qu'elle ne peut plus avancer, elle fait appel à vous pour faire sauter les obstacles. Comment? C'est simple! Vous connectez votre cerveau à l'ordinateur

Pas de différence entre les versions Amiga et ST. Une version PC devrait sortir prochainement.

de la tour en question, et devenez alors partie intégrante de ses programmes. Dans une sorte de monde très mathématique, représenté en jeu par le monde en 3D, vous évoluez à la recherche des éléments en rapport avec les obstacles rencontrés, afin de les détruire ou de les modifier. Le jeu se déroule donc en deux phases: une phase digne d'Hacker 2, avec des caméras qui doivent être désactivées ou pas, selon les étages, et bien d'autres pièges à éviter. Une autre partie à la Starglider 2, avec des ennemis à shooter et des composantes informatiques à effacer. Un mélange, pour le moins étonnant.



...l'un des meilleurs jeux de cette année.

Grand fan de Cyberpunk et de 3D, autant dire que j'apprécie largement Interphase, et le considère facilement comme l'un des meilleurs jeux de cette année. J'avoue que son sujet complexe en laissera sceptique plus d'un, mais quel plaisir de voir un univers aussi passionnant que le Cyberpunk, trouver enfin une place méritée et logique dans le monde du jeu micro. Interphase bénéficie, qui plus est, de ce qui se fait de mieux en matière de 3D. Dire que l'année dernière nous bavions devant Starglider 2... Interphase vient nous montrer que les jeux en 3D n'avaient pas encore, à cette époque, atteint leurs limites. Puisse 1990 nous montrer qu'Interphase n'est pas ce que l'on peut faire de mieux!

Jamais la 3D sur micro n'aura été aussi rapide et si bien réalisée sur micro! Et pourtant, les formes des objets, qui apparaissent à l'écran, sont les plus complexes jamais faites dans un programme de ce type. C'est vous situer la prouesse des programmeurs qui ont réussi avec ce logiciel un véritable petit chef-d'oeuvre. De plus et contrairement à d'autres productions similaires (par ex. Starglider), le jeu ne consiste pas seulement à se balader au beau milieu d'un décor 3D. Avant de passer ce serait-ce que le premier niveau, beaucoup d'essais et de réflexion seront nécessaires, quant au deuxième... n'en parlons pas! J'ose à peine imaginer les suivants. En résumé, achetez!!!

INTERPHASE

SCENARIO: 99% **COMMANDE: 96%**

GRAPHISME: 95% **ANIMATION: 98%**

SON: 83%

NIVEAU: difficile

INTERET: 98%

DOMARK

PRÉSENTE

LES JEUX LES PLUS POPULAIRES AU MONDE !

GÉNIAL !
Un Trivial Pursuit
Spécial Noël
très bientot !

Disponibles sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST, Amiga et IBM PC

DOMARK

AVENTURE

LEISURE SUIT LARRY 3:

PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

SIERRA-ON-LINE env.400F 1 joueur
Système: PC

De l'exotisme, de l'aventure, de l'érotisme et des créatures de rêve, c'est bien sûr Leisure Suit Larry: Passionate Patti in Pursuit of the Pectorals Pulsating (ou PPPPP pour simplifier). Le pauvre Larry, héros local de l'île de Nontoonyt, va une fois de plus traverser bien des aventures. Mis à la porte de sa maison par sa femme (eh, oui ça recommence), vous êtes en plus renvoyé de votre travail par votre ex-beau-papa. Désespéré, le beau Larry va aller noyer son chagrin en pleine jungle, peuplée de magnifiques amazones... cannibales. Pendant ce temps, la plantureuse Patty, tombée folle amoureuse de Larry (c'est pas une blague), fera tout son possible pour retrouver ce sex-symbol des années 80. Vous dirigez par conséquent ces deux personnages, passant de l'un à l'autre, chacun ayant son propre style, dans une aventure au scénario toujours aussi loufoque. Le système de jeu est toujours le même, votre personnage pouvant se déplacer grâce à la souris ou au clavier. Vous pouvez taper de nombreuses instructions au clavier, le style des dialogues pouvant être lui aussi modifié (allant du langage correct à une forme plus tournée vers l'argot). La musique est Midi, norme en la matière désormais pour les jeux d'aventure Sierra. La documentation est à l'image du soft, franchement délirante, mais je vous conseille de bien la lire, de nombreux renseignements importants y étant dissimulés.

Jusqu'où iront-ils? En tout cas le dernier volet en date de cette série est, pour moi, le meilleur de tous. On retrouve l'habituel système de jeu propre aux Sierra-On-Line, même remarque pour les graphismes, mais en ce qui concerne le scénario, on atteint des sommets. Jugez donc, vous ne déplacerez plus un, mais deux personnages, multipliant ainsi par deux tous vos problèmes, mais il faut bien dire que l'on adore ça. Cette fois-ci, le jeu n'est pas bourré d'humour, il en est littéralement truffé du début jusqu'à la..., non pas la fin, car je n'y sois pas encore, mais vu le nombre d'heures que j'y consacre par jour, ça ne saurait tarder!

...plus beau que les deux précédents...

Fonctionne sur PC avec toutes les cartes graphiques. Les versions Amiga et ST sortiront d'ici la fin de l'année et comporteront des graphismes bien meilleurs ainsi que des musiques et sons excellents (via Midi sur ST!).

Quel plaisir de retrouver ce cher Larry Laffer, ce formidable Don Juan des jeux d'aventure, qui, une fois de plus, va essayer de trouver la femme de sa vie. Utilisant LE système de jeu des Sierra-On-Line, ce troisième épisode possède, comme ses prédécesseurs, un style humoristique incomparable (rien que le titre vous donne une petite idée de ce que je veux dire). La deuxième partie était mieux que la première, et bien évidemment, cette tendance ne s'est pas inversée, puisque les graphismes, les sons, l'animation sont en progrès. Côté scénario, c'est là aussi meilleur, avec, entre autres, le fait que vous jouerez à deux personnes, ce qui apporte un plus non négligeable.

Voilà ou moins une saga qui ne faiblit pas au fur et à mesure des épisodes, contrairement à Space Quest, dont le dernier volet n'était pas à la hauteur des précédents. Leisure Suit Larry 3 est plus beau que les deux précédents, plus drôle aussi, et il propose bien plus de lieux différents. Il faut dire que le jeu tient sur 10 disquettes 5.25, ce qui explique le prix fort de ce produit! Voilà qui me fait devenir impatient d'avoir la version ST, histoire de pouvoir y jouer avec des musiques Midi, et non pas avec l'horrible "bruit" du PC.

LEISURE SUIT LARRY 3

SCENARIO: 91% **COMMANDE: 92%**

GRAPHISME: 82% **ANIMATION: 90%**

SON: 32% (95% via Midi)

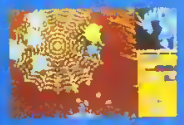
NIVEAU: moyennement difficile

INTERET: 92%

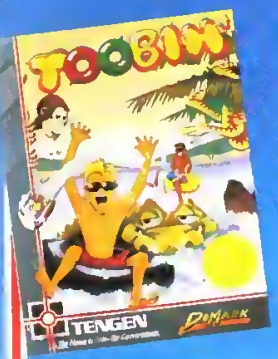
NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

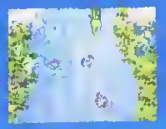
TENGEN ... LA SUPERBE COLLECTION 89

Disponible sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad, Atari ST, Amiga et IBM PC



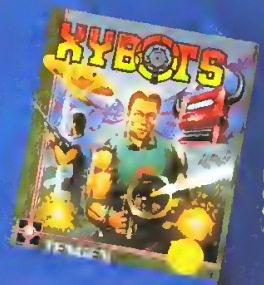
Disponible sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad Atari ST, Amiga et IBM PC





Disponible sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad Atari ST, Amiga et IBM PC

Disponible sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad Atari ST et Amiga



Disponible sur cassette et disque C64 cassette et disque Amstrad Atari ST et Amiga

ET BIEN SÛR...LA TOUTE DERNIÈRE SIMULATION DE VOITURES.

Hard Drivin'

DOMARK

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix E...
93000 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00

DRAGONS OF FLAME

SSI env.200F 1 joueur
Système : PC / ST

Voici enfin la suite de Heroes of the Lance, un jeu d'aventure-arcade basé sur la saga "The Dragonlance". Une aventure médiévale fantastique se déroulant dans un pays peuplé de Trolls, de dragons et d'aventuriers courageux (vous en l'occurrence). Après le premier épisode, votre groupe avait retrouvé les Disques de Mishakal, devenant de cette façon un symbole d'espoir pour les peuples humains oppressés par les Draconiens, créatures reptiliennes particulièrement féroces. Votre quête va vous mener en plein territoire ennemi, pour trouver une épée magique très puissante, mais aussi pour essayer de libérer les nombreux esclaves qui travaillent dans la forteresse de Pax Tharkas. Utilisant les règles de Donjons et Dragons, cette aventure se joue, grâce à un sys-

Fonctionne en CGA et EGA sur PC. La version PC est moins belle que la version ST. Une version Amiga sera disponible en même temps.

Voici ce que j'appelle une suite intelligente d'un soft qui souffrait de quelques défauts. Les sprites et les écrans du jeu, sont de très bonne facture, avec surtout de très jolies couleurs. Le système de jeu est le même, sauf quelques options supplementaires qui sont les bienvenues. La difference avec Heroes Of The Lance est remarquable, surtout au niveau du scénario. En effet, il vous faudra explorer plusieurs endroits, des plaines, des forêts, des grottes, avec des rencontres qui ne seront pas toujours hostiles. Assez difficile, le soft possède heureusement un système de jeu très maniable et assez puissant, ce qui vous permettra d'eviter le pire, avec un peu d'entrainement.

Si Heroes Of The Lance était un bon produit, Dragons Of Flame est quant à lui carrément excellent. Mêlant stratégie, arcade et aventure, voici un jeu qui fera un carton auprès des amateurs de DragonLance, en sachant toutefois que ce produit n'a rien à voir avec un jeu de rôle. L'action prime, mais c'est de l'action intelligente et bien menée. Une réussite incontestable!

GO GREEN — GO GREMLIN

Décidément SSI frappe très fort ce mois-ci avec ses nombreuses arrivées dans le domaine d'AD&D. Heroes Of The Lance était déjà bien, la suite, Dragons of Flame est cent fois mieux. Elle est beaucoup plus complexe, et ne se contente pas d'explorer des labyrinthes. De plus, une majeure partie des objets magiques de Dragonlance s'y trouvent. Les sorts sont plus nombreux (étant donné que les personnages ont monté de niveau) ainsi que les potions. Au niveau du graphisme, je le trouve plus sympathique et plus travaillé que dans la première partie. Ayant lu toute la collection des Dragonlances (plusieurs fois, même) je peux vous dire que la trame menée par SSI suis fidèlement l'histoire, et c'est avec impatience que j'attends la suite.

tème de jeu fort similaire à celui de la première partie. Le jeu se déroule à deux niveaux. Une première carte, montre la région, avec les différents types de terrains. Lors d'une rencontre ou dans certains lieux bien précis, vous passerez alors en vue détaillée. Là, vous affronterez vos ennemis, trouverez des objets, et ferez des rencontres plus amicales. Certains personnages se joindront à vous, d'autres vous donneront des renseignements ou des objets. Vous pourrez inspecter un endroit, laisser, prendre ou utiliser un objet, lancer des sorts (pour Raistlin et Goldmoon), modifier l'ordre de marche, vous reposez, etc. Vous pourrez bien sûr sauvegarder à tout moment une partie. Avec un scénario plus poussé que dans la première version, les auteurs ont modifié l'ancien système de jeu, pour lui rajouter quelques options et surtout l'améliorer.

DRAGONS OF FLAME

SCENARIO: 85% COMMANDE: 79%

GRAPHISME: 77% ANIMATION: 74%

SON: 62%

NIVEAU: assez difficile

INTERET: 92%

SCAPEGHOST

LEVEL 9 env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Devant le nombre incroyable de softs qui arrivent et surtout leur qualité, j'avais un peu oublié les gens de Level 9 et leurs jeux d'aventure (Gnome Ranger 1 et 2). Assez classiques dans leurs graphismes et leur système de jeu, ils sont toujours assez innovateurs au niveau du scénario. Jouer le rôle d'un fantôme est une expérience assez éressante, de nombreux problèmes jusqu'alors inconnus apparaissant (prendre un objet dans votre condition n'est pas facile), sans parler du risque de se faire exorciser. L'idée des trois scénarios (cf. Gnume Ranger 2) est elle aussi appréciable.

Level 9 is back, avec un nouveau jeu d'aventure assez original. Tout comme pour Ingrid's Back, vous avez en fait trois petits scénarios que vous pouvez jouer à la suite, ou dans un ordre quelconque. Vous jouer le rôle d'un policier, et quoi que vous fassiez, vous êtes mort des les premières secondes de l'aventure. C'est pas une blague, puisqu'en fait vous allez jouer le rôle d'un fantôme, qui va essayer de retrouver ses meurtriers, un gang de criminels sans scrupules. Et puis il y a aussi la maison abandonnee, tout là-haut sur la colline, mais faites attention aux exorcistes et tueurs de fantômes en tout genre. Comme vous le voyez, les scénarios sont assez nouveaux dans le genre, avec en plus une approche particulière. Essayez donc de saisir un objet quand vous êtes intangible, c'est pas évident croyez-moi! Et puis, votre nouvelle vie se passe la nuit, il faut donc éviter les lumières et tout ce qui peut vous nuire (au début, vous ne saurez pas ce qui est dangereux pour vous et c'est pas triste) L'analyseur de syntaxe est puissant, et avec le bouton droit de la souris vous pourrez dérouler les pages graphiques. Attention, ce jeu est en anglais, et qui plus est un anglais assez difficile, alors jeunes français que la langue de Shakespeare rebute, essayez autre chose, vous n'allez rien piger

SCAPEGHOST

SCENARIO: 87% COMMANDE: 90%

GRAPHISME: 91% ANIMATION: -

SON: -

NIVEAU: difficile

Une version Amiga sera bientôt disponible. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 79%

BOUTIQUE: Amiga SPECIAL

L'éclate 100 FF

MEGACOMPILE: la disquette de l'année
Rapport qualité/prix :120%

Si vous êtes un acharné de jeux, et même si le jeu vous est étranger, il est une disquette de la boutique que vous devez absolument posséder, c'est cette compilation. Quatre des meilleurs jeux AMIGA du domaine public sont réunis sur cette disquette, ainsi qu'un mode d'emploi et un guide d'utilisation entièrement en français

BALLY III est un clône du célèbre jeu d'arcade Qix, dans lequel vous devez remplir plus de 75% de l'écran en traçant des figures géométriques. Il vous faut absolument fermer votre figure avant que les petits sprites touchent les bords de votre dessin.
Complètement fou!

TILES, lui est une adaptation du jeu de plateau oriental nommé Shanghai. Là, vous devez mettre par paires les 144 dominos qui sont à l'écran, mais en les retirant d'une certaine façon.
Complètement dingo!

STEINSCHLAG, est plus connu sous le nom de Tetris. Des formes géométriques tombent du haut de l'écran, et vous devez les tourner et les déplacer de façon à ce qu'elles viennent s'emboiter les unes dans les autres pour former une ligne horizontale. Chaque fois qu'une ligne est terminée, elle disparait. Le jeu consiste donc à faire le plus de lignes possible
Complètement démentiel

PAC est un jeu qui n'est pas sans rappeler Crystal Castle, bien connu des possesseurs de 8bits. Vous devez manger toutes les pilules en évitant d'entrer en collision avec les monstres qui vous poursuivent.
Complètement indigeste!

Le Franc délire 50 FF

GAGAGOGO: La disquette 120% bidonnade déconseillée aux cardiaques

Cette disquette est pleine de gags de tous genres, et vous en décrire serait vous gâcher la joie de les découvrir par vous même. Bien entendu, Nous déclinons toutes responsabilités pour ce qui arrivera à votre Amiga. Mais rassurez-vous, rien de bien fâcheux ne se produira, sauf peut-être une crise de franche rigolade. Et quoi de plus amusant que d'écrire une petite ligne dans le startup-séquence du Workbench de votre meilleur ami, afin qu'un petit robot arrive sur son écran et emporte avec lui la flèche de sa souris. .
Complètement désopilant!

Le panard total

les 2 disquettes AMIGA 30 FF les 2 disks + port 10FF

Je commande: Les deux: 40 FF O
La mégacompile: 110 FF O Gagagogo: 60 FF O

Envoyez votre règlement à. **PRESSIMAGE** 210, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM .....
Prénom: .....
ADRESSE .....
.....
VILLE ..... CODE: .....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
O Chèque Bancaire O CCP O Mandat

Do you wanna be a ... ?
(voulez vous devenir une ... ?)

...PROCHAINEMENT SUR ST, AMIGA, PC...
...ROCK STAR LE PREMIER "SOFT OPÉRA"...
...SIMULATION DE CARRIERE ARTISTIQUE...

Déjà disponibles :

L E DISQUE COMPACT des 9 musiques originales du jeu ROCK STAR.

COMPACT 79 frs port compris

UNE CASSETTE VIDÉO
Découvrez en avant première les possibilités du logiciel ROCK STAR ainsi que le vidéo clip réalisé par l'équipe d'INFOMEDIA.
"Si la vidéo vous a convaincu et que par la suite vous décidiez d'acheter le logiciel ROCK STAR, INFOMEDIA récompensera votre fidélité en vous expédiant gratuitement le tee-shirt ROCK STAR (d'une valeur de 79 frs) sur simple envoi d'une facture d'achat si du moins vous n'avez pas eu trop de problèmes avec la cassette vidéo

VIDÉO 79 frs* port compris

Vous pouvez les obtenir en avant première, en utilisant le bon de commande ci-dessous auprès de :

GÉNÉRATION 4

INFOMEDIA
8, avenue de Grande Bretagne
66000 PERPIGNAN
☎ 68 34 23 03

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Je commande :
❑ compact 79 frs ❑ vidéo 79 frs
Ci-joint mon règlement par chèque, CCP, Mandat, à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 rue du faubourg St MARTIN, 75010 PARIS.

FULL METAL PLANETE

INFOGRAMES env.250F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Vous avez déjà joué au jeu de plateau répondant au nom de Full Metal Planete? Si oui, ce n'est pas la peine de lire la suite, puisqu'il s'agit de la fidèle adaptation de ce jeu sur 16 bits. Pour ceux qui continuent à lire, sachez que ce jeu est un wargame, même si certains éléments sont assez inhabituels. Le jeu se déroule en 21 ou 25 tours, chacun devant être joué en un temps limité, avec un nombre de points-crédits limité (chacune de vos actions dépensant un certain nombre de ceux-ci). Durant le jeu, vous devez poser votre astronef sur une planète, y ramasser le maximum de minerai et repartir. Facile ? Pas vraiment! Tout d'abord, la planète est soumise à un cycle de marées, ce qui modifie le terrain à

Quel bonheur que ce Full Metal Planete! L'adaptation informatique du jeu de plateau de Ludodélire est encore plus plaisante à jouer que l'original. Celui-ci était déjà excellent, ce serait-ce qu'étant l'un des wargames les plus simples, et surtout l'un des premiers dans lequel le hasard ne joue aucun rôle. Ici, c'est la stratégie qui permet de gagner, et certainement pas la chance. Un jeu plein de surprises, où l'ordinateur joue particulièrement bien. L'un des meilleurs produits français du genre.

Je n'ai encore jamais vu un jeu de stratégie de cette qualité sur micro. Les graphismes sont formidables, les sons très réussis, sans parler de la simulation elle-même, vraiment exceptionnelle. Etant un adepte de Full Metal Planete (le jeu de plateau), je dois dire que tout y est, il ne manque rien. Le jeu sur micro est absolument identique. De plus, lorsque vous voulez faire une partie, il est totalement disponible contrairement à vos amis. Par contre l'ordinateur ne vous pardonne aucune erreur (c'est le problème des machines). En bref, Full Metal Planete est pour moi un des plus grands jeux de l'année, et j'espère franchement qu'il obtiendra un prix aux 4 d'Or. Dites, les petits gars de Ludodélire, avez-vous pensé à l'adaptation de Supergang et de Tempête sur l'échiquier?

KNIGHT FORCE

VERSION CPC FANTASTIQUE !!

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM

VERSION AMIGA

TITUS™
28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.16.92

tous les tours de jeux (attention, votre matériel peut s'enliser ou s'échouer, suivant son type). Deuxièmement, d'autres joueurs (jusqu'à 4 joueurs en tout, l'ordinateur pouvant en diriger 3) essaient de faire pareil, ce qui suscite quelques conflits. En gros, vous pouvez lors de votre phase de jeu, ramasser des minerais et les ramener à votre astronef, déplacer vos engins, fabriquer des pièces supplémentaires à partir du minerai ramassé, attaquer vos adversaires (en capturant ou en détruisant ses machines), capturer un astronef adverse (tâche très délicate), ou négocier avec vos "ennemis". En fait, chacune de ces actions possède de nombreuses variantes. De nombreuses règles interviennent en ce qui concerne vos actes, tant et si bien qu'il faut sérieusement réfléchir à ce que vous faites. Une bonne partie du jeu se déroule à la souris, par un système d'icônes assez simple, mais l'utilisation du clavier est nécessaire dans certaines occasions. Après avoir fait quelques parties contre l'ordinateur, vous aurez assimilé les règles, et alors vous pourrez laisser libre cours à votre génie, ou à son équivalent, et inviter quelques amis.

Deux versions Amiga et PC sortiront en même temps que la version ST.

A classer dans la catégorie des wargames, cette adaptation d'un jeu de plateau m'a fort agréablement surpris. Tout d'abord par des graphismes et des sons de qualité, mais surtout (et c'est un élément capital pour ce type de jeu), par un système de jeu extrêmement convivial. Très facile à utiliser, ce soft demande cependant une étude approfondie des règles du jeu et des nombreuses possibilités d'actions s'offrant aux joueurs. Les premières parties sont souvent désastreuses. Beaucoup d'options sont disponibles, qui donnent à ce logiciel, une durée de vie illimitée.

FULL METAL PLANETE

GRAPHISME: 80%

SON: 83%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 89%

SUPERLEAGUE SOCCER

IMPRESSIONS env.200F 1 joueur
Système: ST

Dans ce logiciel, vous jouez à la fois, le rôle d'un président et d'un entraîneur de club d'une équipe de football de première division. Comme vous le savez sans doute, il vous faut obtenir des résultats au plus vite, si possible dès la première année. Pour cela, vous devez effectuer votre recrutement en vendant ou achetant certains joueurs et en discutant les contrats. Pour vous aider vous disposez d'informations sur plus de quatre cents joueurs. N'oubliez pas que l'effectif d'une grande équipe doit compter dans ses rang une trentaine de joueurs. Mieux vaut prévoir les blessures. Une fois cette première partie du programme terminée, vous vous retrouvez sur le terrain. A partir de cet instant, le logiciel change de visage: on passe de la simulation à l'action. Le système de Superleague Soccer vous permet de contrôler les onze joueurs à la fois. Afin d'élaborer la meilleure tactique de jeu, vous disposez de nombreuses caractéristiques et statistiques sur les joueurs. Ensuite, à vous de les utiliser au mieux. Et si vous le voulez, vous pouvez même organiser un championnat!

Décidément le football nous aura été servi à toutes les sauces, mais celle-ci ne prend pas. D'entrée de jeu et même accompagné de la notice, il faut près de vingt minutes pour entamer une partie. En fait la partie simulation, gestion d'un budget et d'une équipe, prend trop le pas sur l'action. Et encore pour ce logiciel, "action" est un bien grand mot. La partie de l'écran réservée au jeu est ridiculement petite, les bruitages quasi inexistants, et le déplacement des joueurs est carrément médiocre. Au suivant!

SUPERLEAGUE SOCCER

GRAPHISME: 26%

SON: 53%

NIVEAU: complexe

Une version Amiga devrait sortir en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 12%

EN ROUTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES

NORTH AND SOUTH

INFOGRAMES env.260F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga / ST

Les logiciels en provenance d'Infogrames se faisaient rares ces temps derniers, mais l'attente n'aura pas été veine, car leurs dernières productions sont vraiment de très bonne qualité et en particulier North & South. Premier atout important, la réalisation est excellente avec de superbes graphismes, des bruitages assez géniaux et une très bonne animation. Mais la teinte dominante de ce programme c'est son humour (surtout à deux), chacune des phases de la partie est truffée de gags. Le summum étant atteint avec l'affrontement de deux armées, même s'il ne vous reste qu'un soldat, ne croyez pas que la partie soit perdue, les renversements de situation les plus spectaculaires sont possibles. En bref, un soft hyper drôle que vous pouvez acheter sans crainte.

Directement tiré de la bande dessinée "Les Tuniques bleues", North & South est à la fois un jeu de stratégie très sérieux, mais avec un maximum d'humour doté de jeux d'arcade. Au niveau stratégique, il s'agit de la célèbre guerre de Sécession. Votre but est simple, annexer le maximum de territoires afin de vaincre l'autre camp. De plus de nombreuses options se présentent à vous en cours de jeu. Lorsque vous êtes maître des territoires qui bordent la ligne de chemin de fer, entre deux forts, vous percevez de l'argent (transporté par le train), et au bout de cinq sacs d'or, une nouvelle armée apparaît. Mais attention, si l'ennemi s'interpose en vous piquant un des territoires, il passe en phase d'arcade (si vous avez mis le jeu en arcade) et doit remonter tous les wagons (en se débarrassant des gardes), et arrêter le train afin de voler l'or qui est à bord. Le deuxième moyen de gagner une armée est de posséder le Maryland ou le Mayflower, qui vous apporteront une armée toute fraîche directement venue d'Europe. Attention cette armée prendra les couleurs de celui qui possède l'État. Vous pouvez aussi attaquer les forts de l'ennemi dans une phase arcade du même type que pour le train. Lorsque deux armées sont sur le même état, c'est la guerre, représentée par un jeu d'arcade, où les troupes s'affrontent à coups de canon et à grand renfort de cavalerie. De temps en temps, d'autres facteurs entreront en jeu, comme les intempéries qui vous bloqueront pendant un tour, ou la population locale (les Indiens ou les Mexicains) qui pourra vous détruire une armée si jamais vous les dérangez.

Pas de différence entre les versions Amiga et ST, si ce n'est au niveau de la musique. Une version PC est annoncée.

VOTRE MISSION EST VITALE – VOS ENNEMIS SONT LA ET ILS SONT NOMBREUX.

F15 II:
F15 Strike Eagle II utilise un tout nouveau concept dans la simulation aérienne. Jamais la simulation n'a semblé aussi réelle. Soyez vigilant, l'attaque peut survenir à tout instant! F15 Strike Eagle II, le meilleur des simulateurs de fin d'année.

F19 Stealth Fighter:
Vous voulez vivre des aventures exceptionnelles, devenir le plus célèbre pilote de la US Air Force? N'hésitez pas, prenez le commandement du F19 Stealth Fighter, un best-seller signé MicroProse.

Gunship:
Gunship unanimement reconnu par la presse [illegible] le meilleur simulateur d'hélicoptère de [illegible] e décennie!

MICROPROSE

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14

Stein

C'est la première fois que je vois autant d'humour et de bonne humeur dans un wargame, et je dois dire que ce n'est pas pour me déplaire. Je me suis même surpris à rire d'on bruitage ou d'une action. Graphiquement c'est beau, mais en plus c'est fonctionnel. Par contre, le seul problème de North & South est qu'il est trop facile. Heureusement que les phases d'arcade sont là pour corser le tout (mais raisonnablement tout de même). Pour une fois l'ordinateur est plus facile à battre qu'un autre joueur. Je vois quand même vous donner quelques trucs: contrôlez les territoires qui bordent la voie de chemin de fer (sacs d'or à la clé), contrôlez le Maryland (armée à la clé), ne vous approchez pas des Indiens, ni des Mexicains, et détruisez les ponts lors des combats. Voilà, et bonne chance.

A la fois amusant et prenant, ce wargame (très arcade) possède bien des avantages. Ses graphismes très soignés tout d'abord, ainsi qu'une belle animation, le tout accompagné de bruitages et de musiques soperbes, totalement dans l'esprit du jeu. De l'humour et de la bonne humeur, une pincée de stratégie, et un soupçon de hasard (avec les Indiens, la météo, etc.) font que l'on ne se lasse pas d'y jouer. Il est très facile de diriger ses troupes au joystick, et bien qu'il ne soit pas une référence, j'ai largement battu Stéphane lors de ma première partie.

NORTH & SOUTH

GRAPHISME: 83%

SON: 90%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 89%

KENNY DANGLISH SOCCER MANAGER

IMPRESSION env.150F 1 joueur
Système: ST

Dans ce logiciel on distingue deux phases. Lors de la première, vous incarnez l'entraîneur et devez choisir vos joueurs, ainsi que leurs emplacements sur le terrain, et lors de la deuxième, vous restez sur la touche à regarder le match. Avant de débuter le championnat, vous êtes convoqués au comté directeur, où chaque actionnaire et chaque membre du club vous expose ses conditions. Le président exige de monter en division supérieure, le banquier veut bien vous prêter de l'argent s'il est sûr que vous le lui rendiez, le préparateur physique vous informe de l'état de l'équipe, et l'homme chargé du recrutement vous soumet diverses propositions de contrats concernant plusieurs joueurs qu'il a repéré. Vous l'avez compris, mieux vaut terminer la saison en bonne place, si ce n'est qu'il est même conseillé de finir champion. La carrière d'entraîneur est souvent instable A vous de faire vos preuves!

Je profite de la nullité quasi totale de ce soft pour lancer un appel aux éditeurs. Si jamais vous avez en projet un jeu de football similaire à celui-ci, arrêtez tout de suite les frais! Danglish Soccer Manager est une véritable honte, ni tout à fait une simulation, ni tout à fait un vrai jeu de football, ce soft réussi à être un "bide" complet à tous les niveaux. Lorsqu'il y a des graphismes, ils sont insignifiants, les bruitages sont quasiment absents et l'animation est carrément lamentable. Même avec la meilleure volonté du monde, j'aurais du mal à finir ne serait-ce que la première mi-temps.

KENNY DANGLISH SOCCER MANAGER

GRAPHISME: 49%

SON: 14%

NIVEAU: pour tous!

Une version Amiga devrait sortir en même temps que la version ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 07%

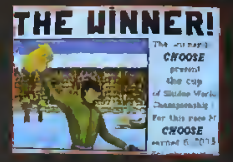
SKIDOO

DEVENEZ CHAMPION DU MONDE DE SCOOTER DES NEIGES

Pour participer aux courses du championnat, vous partez pour 6 mois de raid dans les forêts solitaires du Grand Nord canadien.

- simulateur de conduite de skidoo
- carte réaliste du Nord-Est canadien indispensable au raid.
- superbes paysages à parcourir en toute liberté
- parcours de course différents
- chasse autorisée pour survivre

SEUL LE MEILLEUR VAINCRA LE GRAND DÉSERT BLANC.



Conception : François NEDELEC Joseph KLUYTMANS
Programming : INFERENCE MDO • Graphics : Joseph KLUYTMANS, Kiki
Music-sound : Robin Aziosmanoff

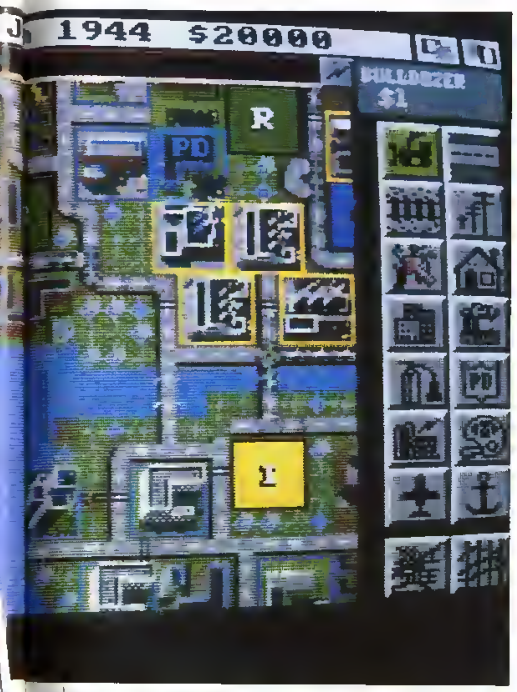
SIM CITY

INFOGRAMES env.200F 1 joueur
Systèmes: PC / Amiga

Tous les mois, on se dit qu'il est presque impossible de faire quelque chose de neuf et tous les mois, l'actualité vient nous contredire. Sim City est la première simulation d'urbanisme et de gestion d'une ville. Au début, il vaut mieux commencer par essayer ses talents en tant qu'urbaniste. Vous avez un certain capital au début du jeu, qui va vous permettre, dans un premier temps, de choisir l'emplacement de votre future mégapole. Ensuite vous pourrez définir des zones résidentielles, industrielles et commerciales. Il vous faudra bien sûr installer une centrale électrique, et ne pas oublier de placer vos lignes électriques pour alimenter les diverses zones. Et puis tracer les routes, pour relier différents blocs. Si votre ville est construite de façon rationnelle, vous verrez les maisons, les commerces et les usines se contruirent, et puis les immeubles, et pourquoi pas un aéroport ou un port. Apparaîtront alors un certain nombre de problèmes. La criminalité augmentera, nécessitant un poste de police. Et puis, il y aura des bouchons, la pollution, des incendies qui vous obligeront à construire une caserne de pompiers, etc. Le plus important restant les impôts et les taxes, dont vous fixez la valeur. Suivant tous ces éléments, des gens viendront s'installer dans votre ville, ou au contraire la déserteront si les conditions de vie y sont infernales. Tous les ans, un bilan vous sera donné, et vous pourrez à tout moment consultez des courbes pour voir l'évolution de votre ville. Un bon conseil, commencez par construire une petite ville et ne vous laissez pas envahir par de trop nombreux problèmes. Quand vous connaîtrez un peu mieux le système de jeu, je vous conseille de vous essayer à un des scénarios proposés. Vous serez alors maire d'une mégapole, et il vous faudra affronter une catastrophe (raz de marée, séisme, monstre géant). Le seul outil nécessaire pour construire votre cité sera votre souris, qui, via un système d'icônes très simple, vous permettra de mener à bien votre mission civique. Alors ville fantôme ou cité des lumières, tout dépend de votre talent.

Ce mois-ci, nous sommes gâtés en ce qui concerne la catégorie des jeux de simulation. Si personnellement je pense que Nevermind est l'un des meilleur jeux de réflexion jamais réalisé, je pense que Sim City est peut-être le plus passionnant de tous. Vous ne pouvez pas savoir à quel point ce jeu est prenant. Dès que vous commencez, vous êtes embarqué dans l'escalade de la démesure, du gigantisme, et votre instinct vous pousse à vouloir absolument tout contrôler. Alors je dis: "Attention ce soft est dangereux!" Lorsque vous entamerez une partie en pensant y consacrer une petite demi-heure, vous vous rendrez compte trop tard que vous avez loupé tout vos rendez-vous, et que cela fait presque quatre heures que vous jouez sans interruption. Eh bien malgré ça, j'y retourne!

Si je ne devais jouer qu'à un seul jeu en ce moment, ce serait Sim City. Sim City, c'est comme Populous, mais en plus complet, en plus grand et en plus prenant. Sim City, c'est pourtant une idée simple, ça me rappelle quand j'étais gamin et que je construisais des villes en Lego, mais ici, tout bouge tout seul. En plus, dans Sim City, si vous avez des problèmes, vous ne pouvez qu'en vouloir à vous-même! Sim City, c'est selon moi LE jeu de l'année, et en tout cas la preuve qu'il n'est pas obligatoire d'avoir des idées très originales pour faire de très bons jeux.



Une version PC sera très prochainement disponible. La version ST ne sortira qu'en mars.

Jamais je n'aurais pu penser qu'un jeu, au moins aussi intéressant que Populous, vienne me faire passer quelques nuits blanches. Moyennement joli, ce soft pussède par contre un intérêt largement supérieur à celui de Populous (difficile à croire, n'est-ce pas!). Rien n'a été oublié, et il s'agit en fait d'une véritable simulation, avec, en plus, de nombreuses petites animations qui rendent ce soft très vivant. De très nombreuses options sont disponibles, et j'ai particulièrement apprécié les scénarios catastrophes, le monstre à la Godzilla étant assez original. Un soft qui vous dissuadera de vouloir devenir maire d'une ville, un metier bien stressant.

"Attention ce soft est dangereux!"

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

NEVER MIND

PSYCLAPSE env.200F 1 joueur
Système: Amiga

Dans Never Mind, vous évoluez dans un monde tridimensionnel avec pour but de reconstituer diverses images projetées sur des écrans vidéo. A chaque niveau, il vous suffit de remettre en place, et en bon ordre, chaque case formant un écran vidéo pour passer au niveau suivant. Seulement, ce n'est pas aussi simple. Tout d'abord, il faut trouver le chemin pour aller vers les cases manquantes et également l'écran. Des trous permettent de passer d'une paroi à une autre, mais le tout est de trouver les différentes connexions entre chaque mur! au tout début, le jeu se complique dès que l'image en question est animée. Enfin, des pièces d'échecs vont venir vous empêcher de jouer aussi facilement que cela, en se déplaçant dans votre champ d'action. Bref, Never Mind est le puzzle du 21e siècle! A noter que des codes permettent de reprendre à certains niveaux.

D'autre part, vous ne transportez qu'une pièce d'un écran à la fois, ce qui vous oblige à faire quelques allers-retours. Enfin, il faut comprendre l'image à reconstituer, sans quoi vous aurez quelques problèmes. Et si cela est assez facile

Je suis complètement sidéré par l'imaginution de certains programmeurs. Réussir à créer un jeu de réflexion aussi original, relève déjà de l'exploit. De plus, la réalisation technique est au niveau du jeu, c'est-à-dire parfaite. Je vais rapidement parler du seul élément qui me semble critiquable (et encore, c'est vraiment pour pinailler), la difficulté. Les deux premiers "échiquiers" sont assez simples, mais dès le troisième, cela devient infernal de trouver le bon morceau et de le mettre dans le bon sens (surtout avec les images animées).

LE SAC A DOS MICROWORLD:

LES MEILLEURES ARCADES

UN SUPER LOGICIEL DE DESSIN

Une offre limitée à ne pas manquer.

449F

Compatible ST et STE

449F

NE PARTEZ PAS SANS LUI.

449F

K7 et D

269F 329F

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS

DISTRIBUE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL TEL.: 99.08 90 88

Des versions PC et ST sortiront en même temps que la version Amiga.

Une chose est certaine, la société Psygnosis a décidé de ne rien faire comme les autres. Dès qu'elle sort un logiciel dans telle ou telle categorie, c'est à chaque fois un mini événement. Nevermind ne faillit pas à la regle et fait sûrement parti des meilleurs jeux de réflexion jamais réalisés. Est-il encore utile de vous louer la qualité technique d'un soft de Psygnosis? Sur ce point aussi Nevermind fait parti du top, mais l'idée sur laquelle repose le logiciel est, bien qu'assez simple, carrément géniale. Les amateurs d'énigmes seront comblés, même s'ils risquent, au vue de la difficulté, de rester coincer assez longtemps sur chaque tableau. Avec énormément de patience et d'acharnement, j'ai reussi à atteindre le quatriéme niveau, mais ce fut épique. Et pourtant, malgré sa difficulté, Nevermind est un jeu auquel on rejoue encore et toujours.

Que ce jeu peut être difficile, mais qu'est-ce qu'il peut également être beau. Never Mind est une idée assez simple, une sorte de puzzle en 3 dimensions, mais avec Psygnosis à la réalisation, le produit final est vraiment génial et superbe. Et comme il y a des mots de passe pour reprendre directement à certains niveaux, il n'y a vraiment rien à redire. Never Mind est incontestablement un des meilleurs jeux d'arcade/stratégie de l'année.

NEVER MIND

GRAPHISME: 91%

SON: 93%

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 92%

THE AMERICAN CIVIL WAR: Vol 3

SSG env.150F 1 joueur
Système: PC

The American Civil War vous permettra de recréer six importantes batailles (Wilderness, Spotsylvania, Cold Harbor, Atlanta, Franklin, Nashville), ayant eu lieu dans les dernières années de la guerre civile des Etats-Unis. Pour illustrer au mieux le théâtre des opérations, le logiciel est fourni avec une carte et un guide du joueur. A part cela, rien de bien nouveau dans les commandes d'un tel soft. Vous pourrez manoeuvrer vos troupes, en engager une partie dans un combat, obtenir des renseignements sur les troupes ennemies, etc. En fait, exercer vos talents de stratège. Rien d'autre à dire!

Je le redis et le répète encore une fois, ce genre de wargame n'a plus d'avenir! Continuer à nous présenter ce genre de jeu avec le même type de graphismes qu'il y a cinq, six ans, relève de l'obstination pure et simple. Déplacer des symboles sur une carte c'est pas fait pour passionner les foules. Combien de fois faudra-t-il clamer haut et fort, que pour plaire et toucher un public plus large, un wargame doit absolument bénéficier d'une réalisation variée et irréprochable. Avec les capacités des machines actuelles, c'est tout à fait possible. Certaines companies, comme PSS avec Conflict Europe, l'ont d'ailleurs fort bien compris. Aux autres de réagir!

AMERICAN CIVIL WAR 3

GRAPHISME: 62%

SON: . Pas de version Amiga ou ST annoncée.

NIVEAU: pour joueurs confirmés

INTERET: 40%

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

REFLEXION

PICTIONARY

DOMARK env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Pictionary est le jeu de société appelé à détrôner le Trivial Pursuit des soirées en famille. A mi-chemin entre le jeu de l'oie et les charades, sa particularité est que les mots à deviner (personnes, animaux, lieux, objets, actions) doivent être dessinés! L'adaptation sur micro est intéressante, car elle permet de faire dessiner l'ordinateur, et de jouer seul, à plusieurs, ou en équipes. Bien sûr, les participants peuvent également esquisser les mots. Dans ce cas, le dessinateur consulte une grille de référence, pour trouver le mot se rapportant à un sujet spécifique. Par exemple, le mot de la catégorie "action", de référence F1 est "bondir". Un temps limite de 1, 2 ou 3 minutes est fixé en début de partie, mais le dessin peut être interrompu par un joueur, s'il pense avoir trouvé. Si c'est l'ordinateur qui dessine, il affiche la réponse, et demande au joueur s'il a bien répondu. Une option est prévue, pour que vous puissiez sauvegarder vos dessins et les réutiliser ultérieurement.

Beaucoup plus drôle, mais moins instructif que Trivial Pursuit, Pictionary gagne à être joué sur micro; notamment pour les personnes peu versées dans l'art du dessin... Il est, bien sûr, plus amusant d'y jouer à plusieurs, quoique seul, on peut toujours essayer d'améliorer son score. Avec plus de 2500 mots et dessins à son actif, Pictionary est un logiciel possédant une très longue durée de vie.

Le jeu est très bien réalisé, il suit à peu près les règles du jeu de société et l'outil de dessin, très simple à utiliser, permet de faire un travail rapide et précis. Je réussis même à dessiner mieux qu'avec un papier et un crayon. Mais le jeu de plateau est nettement supérieur à son homologue informatique, et l'on est loin de retrouver l'atmosphère de rire et d'enthousiasme qui peut régner lorsque l'on se retrouve à plusieurs autour d'une table. De ce fait sur micro, seul ou à deux, le jeu manque d'intérêt.

PICTIONARY

GRAPHISME: 67%

SON: 63%

NIVEAU: pour tous!

Des versions PC et ST seront bientôt disponibles, sans gros changement.

INTERET: 48%

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

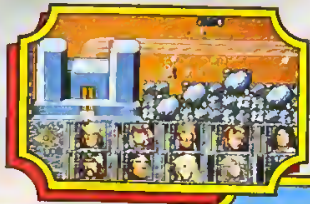
DragonLance

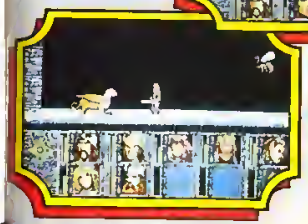
LES HEROES DE LA LANCE ARRIVENT... LA MECHANTE REINE DES TENEBRES EST DE PLUS EN PLUS PUISSANTE.

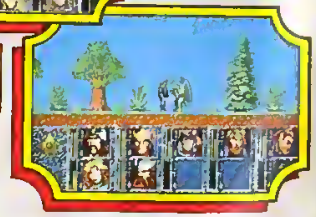
Takhisis, la Reine de Ténèbres, et ses hordes draconnennes ont envahi presque tout le pays de Krynn même les armées d'elfes de Qualinost, jusqu'ici héroïques dans leur résistance à cette puissance satanique, sont au bord de la défaite Seuls les Compagnons de la Lance, qui sont de retour, peuvent mettre un terme à cette tyrannie avant que Krynn ne sont dévoré par le mal Libérés de leur captivité par une colonne d'assaut d'elfes, les Compagnons, sous la direction de l'ecclesiastique Goldmoon et encouragés par leur récente reconquête des mystiques Disques de Mishakal, peuvent réinstaurer la souveraineté des dieux et unir les habitants de Krynn contre le pouvoir de Takhisis.

Les Compagnons doivent agir rapidement sur cette terre dévastée par la guerre Ils doivent se montrer prudents avec les étrangers mais recruter des compatriotes et se tenir toujours prêts à repousser l'avance rapide des Draconiens. Les braves elfes seront finalement vaincus mais il reste une dernière chance libérer les loyaux esclaves détenus à Pax Tharkas et s'unir à eux afin de retrouver Wrymslayer, l'épée perdue il y a bien longtemps Cette opération pourrait s'avérer décisive dans la résistance au mal qui répand la terreur sur Krynn

UN JEU D'ACTION DRAGONLANCE™







ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc Tous droits réservés

DISPONIBLE SUR
Atari St, IBM PC & Compatibles, CBM Amiga

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc Lake Geneva WI USA and used under license from Strategic Simulations Inc Sunnyvale CA USA
© 1989 TSR, Inc © 1989 Strategic Simulations, Inc All rights reserved

U.S. GOLD

Photos d'écran de divers systèmes

U S Gold Ltd , Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England Tel (UK) 021 625 3388.

BLUE ANGEL 69

MAGIC BYTES env.200F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga

Le principe du jeu est fort simple. Vous êtes face à une grille comportant plusieurs lignes horizontales et verticales, formant une multitude de petits carrés. Chacun d'eotre eux est marqué d'un chiffre, et vous ne pouvez déplacer votre souris que dans deux sens: vertical ou horizontal. De même pour votre adversaire. De plus, certaines cases sont teintées de rouge, alors que la grande majorité d'entre elles sont bleues. Le but eat de marquer le maximum de points, en choisissant la case sur laquelle le chiffre est le plus gros, tout en ayant à l'esprit de faire marquer le moins possible votre adversaire. Au fur et à mesure, le choix se restreint, et vous êtes donc obligés de cliquer sur les cases rouges. Elles ont pour effet de diminuer votre score de leur valeur. Tout ceci se passe sur fond d'une jolie créature digitalisée et peu vêtue. Avis aux amateurs!

...Si Blue Angel 69 peut séduire, son intérêt retombera bien vite.

Pensant sans doute que le jeu en lui-même ne suffirait pas à combler les amateurs de réflexion, les programmeurs ont ajouté une note d'exotisme. Ils utilisent en toile de fond une superbe créature digitalisée que vous ne pourrez découvrir que si vous gagnez. Astucieux, non? Cet aspect mis à part, la réalisation de ce soft est assez bonne, même si le type du jeu ne demande pas de gros efforts techniques de programmation. En bref, si dans un premier temps, Blue Angel 69 peut séduire, son intérêt retombera bien vite.

BLUE ANGEL 69

GRAPHISME: 74%

SON: 68%

NIVEAU: pour tous.

INTERET: 59%

RED LIGHTNING

SSI env.250F 1 joueur
Système: ST

Pour une fois qu'un soft est facile à classer dans une catégorie, je n'hésiterais pas à vous présenter ce logiciel comme un wargame. Un pur, un vrai, un dur! Maintenant que le sujet n'est plus d'actualité, les programmeurs semblent obsédés par la 3e Guerre mondiale. En effet, après Conflict Europe, c'est Red Lightning qui prend pour toile de fond un affrontement en Europe entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN. Trois scénarios sont proposés, les deux premiers donnant l'avantage aux troupes communistes (effet de surprise, les troupes de l'OTAN ne sont pas déployées). Le troisième scénario propose une situation où les deux camps sont préparés. La carte du terrain est constituée d'hexagones de diverses couleurs, suivant le terrain, avec tous les effets induits (vue limitée, mouvement ralenti, etc.). Dès la lecture de la documentation (très précise et très complète), il apparaît que les auteurs de ce soft ont fait une étude très sérieuse sur les forces en présence. Toutes les options et caractéristiques des vrais wargames se trouvent dans ce jeu, en faisant un modèle du genre pour les passionnés des simulations de batailles. Vous pouvez jouer au choix un des deux camps, le Pacte de Varsovie étant cependant plus puissant, alors croyez-moi, commencez par jouer contre l'OTAN. A déconseiller aux débutants, qui risquent de ne pas tout comprendre et de trouver ce soft trop difficile, ce wargame est le plus complet de ceux que j'ai pu tester.

Voilà ce que j'appelle un vrai wargame. Toutes les regles avancées d'un jeu de simulation de batailles sont pour une fois présentes. Ceci aboutit bien sûr à une légère lourdeur dans le système de jeu, mais je vois mal comment les programmeurs auraient pu faire. En ce qui concerne la difficulté, là aussi on est gâté, avec comme toujours un net avantage aux forces du Pacte de Varsovie (ce qui entre nous est assez réaliste). Le grand nombre d'options disponibles, ainsi que les armes auxquelles je n'etais pas habitué, font que lors des premières parties, je me suis fait littéralement "atomisé" par l'ordinateur, mais à chaque fois je résistais un peu plus longtemps.

RED LIGHTING

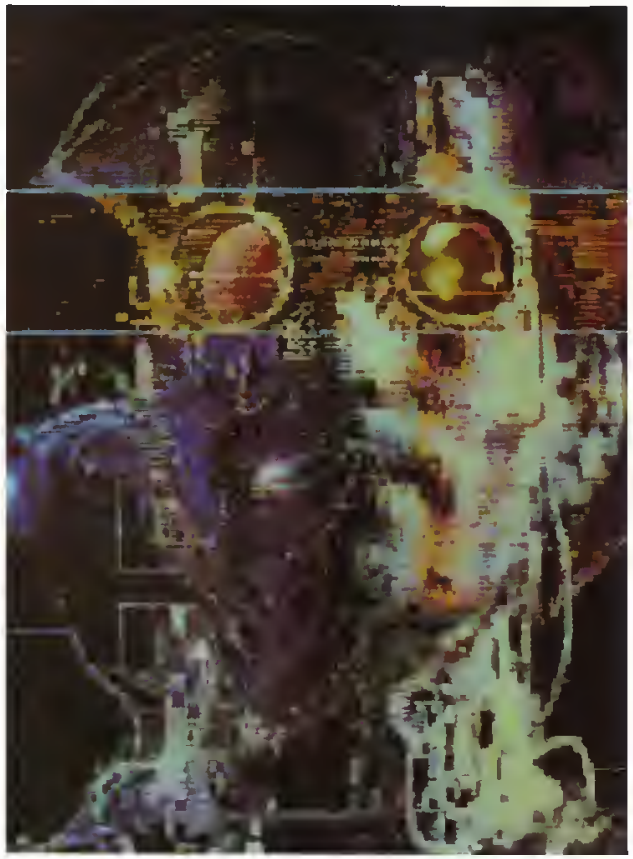
GRAPHISME: 51%

SON: . Aucune différence entre les versions Amiga, PC et ST de ce jeu.

NIVEAU: pour joueurs confirmés

INTERET: 79%

DOSSIER CYBERPUNK



Un nouveau dossier pour un nouveau genre dans la littérature de science-fiction, ce n'est pas si souvent, alors un peu d'attention, si vous ne voulez pas vous retrouver comme deux ronds de flan devant votre petit frère (ou soeur) qui jongle avec autant de facilité qu'un acrobate avec des termes comme câblé, cyberspace ou encore interface.

<<... Case était assis dans un loft, les dermatrodes collées sur le front, à contempler les grains de poussière qui dansaient dans la lumière.
Il pensait : les cow-boys ne sont pas branchés simstim c'est essentiellement un joujou de vrandard. Il savait que les trodes qu'il utilisait et la petite tiare de plastique qui pendouillait d'une console de simstim était fondamentalement identiques, et que la matrice du cyberspace était en vérité une hyper-simplification du sensorium humain,...>>

Après cette lecture d'un court passage de Neuromancer de William Gibson (éditions J'ai Lu), écrivain typique de la génération Cyberpunk, je vois le spectre de l'incompréhension pointer son doigt (si tant est qu'il en ait un) dans votre intellect d'habitude si performant. Alors une seule solution pour couper court à toute tentative de prise de pouvoir de la part de votre petit(e) frère/soeur sur votre entourage étonné de tant de connaissance : les Dix Commandements, qui vous aideront (du moins je l'espère) à sortir de toutes les conversations ou situations de ce type cyberpunk.

1er commandement: l'Histoire est le berceau de toute stratégie de conquête.

C'est en 1975 que paraît le premier récit du genre : Sur l'onde de choc de John Brunner (éditions Robert Laffont), caractérisé par l'apparition de sociétés hyper-informatisées (que les puristes me pardonnent), dans lesquelles le héros lutte avec désespoir en s'attaquant aux réseaux informatiques, en y introduisant des virus alors appelés couleuvres. Ce ne doit pas être sans vous rappeler un certain vendredi 13 de notre année. Plus tard s'impose la vague des cyborgs plus ou moins psychopathes. A noter Rod Sterling : Le Gamin artificiel (1980, Présence du Futur) ainsi que Blade Runner de Dick (J'ai Lu). Pour schématiser, on peut dire que le genre cyberpunk réunit sociétés informatisées à outrance, sur-médiatisation, cybernétique, et problèmes politico-socio-économiques des mégapoles du futur (drogues, conglomérats, violence...). Ce style se développe et prend son titre générique de cyberpunk autour des années 80, avec une anthologie réunissant des écrivains de SF de tous horizons, ayant pour dominante ce qui est expliqué ci-dessus.

IIe commandement: la vie, l'univers et le reste (je remercie qui de droit)

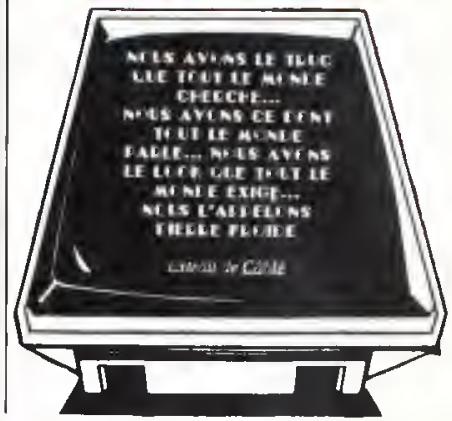
De quoi mettre en évidence votre maîtrise du sujet. C'est à ce moment précis que votre petit(e) frère/soeur devient vert(e) et se roule par terre. L'univers cyberpunk présente des variables d'un auteur à l'autre, mais certains archétypes leur sont communs : sociétés hyperstructurées, controlées ou au mieux manipulées par des conglomérats ou corporations internationales; surpeuplement, saleté, sont des caractères récessifs communs à tous.

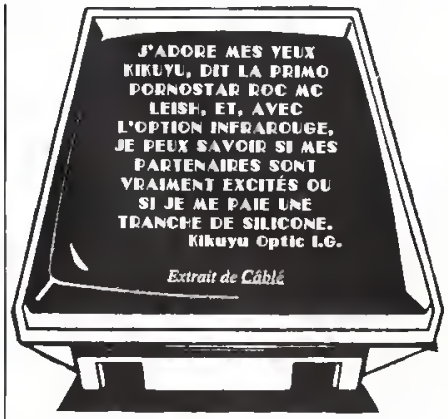
.. Des tours urbaines fondues découpaient un ciel qui s'assombrissait . invisible pour Steward qui marchait dans la rue, parmi les rampants... il traversait une esplanade piétonne climatisée, sur le toit translucide de laquelle rampaient des formes d'art mutantes..
Le Souffle du cyclone, de W. J. Williams (Présence du futur)

Les individus, eux, sont le plus souvent paumés, brassés et amalgamés à des catégories socioprofessionnelles de tous ordres (dealer, cow-boy, ingénieur cybernétique, etc.).

"... Il y avait une guerre larvée à Marseille, entre les bandes d'ados... De temps en temps elle éclatait au grand jour. Moi depuis mes douze ans, je faisais partie des canards chroniques. On fourgait essentiellement de l'information : logiciels flugiciels prohibés. De la came aussi..."

La vie est à la folie technologique, des hologrames à la 3D, en passant par des drogues spécialement conçues pour les besoins de chacun (artistiques, athlétiques, sexuels, mentaux ..). Les moeurs sont instables: les comportements étranges, les looks extravagants.





Sur ce point, comme vous avez pu le remarquer, la technologie est un élément important. Mais c'est à la cybernétique que revient le premier rôle. C'est devenu un élément courant, au coût variable; quiconque, ou presque, peut se faire greffer tout et n'importe quoi: des programmes informatiques implantés dans le système nerveux, aux cheveux qui changent de couleur avec votre humeur. Mais le câblage neuroleptique reste le must. Il permet de vous relier directement à un objet, le plus souvent mécanique (avion, voiture, vaisseau ..) ou électronique (ordinateurs, armes...) sans passer par vos sens périphériques pour le manipuler. Vous êtes en symbiose avec lui, il devient un prolongement de votre corps, de votre conscience. Les avantages de ce système sont, rapidité et efficacité multipliées par 10, que dis-je, par 100, par rapport au fonctionnement normal de l'être humain. Voilà pour la vie, souvent courte d'ailleurs; pour le reste, ce sont les habituels poncifs de la littérature ou presque: sexe, amour, bonheur, liberté...

IIIe Commandement: surtout garder la tête froide

Après sa crise votre petit(e) frère/sœur vous regarde les yeux humides remplis d'admiration. Il/elle demande pardon. Rester de marbre et enchaîner sur le quatrième commandement.

L'intelligence artificielle perd son procès en paternité <<mon petit androïde a un nom>> sanglote la mère reconnaissante. Korolev se refuse à tout commentaire.

IVe Commandement: connaître ses classiques.

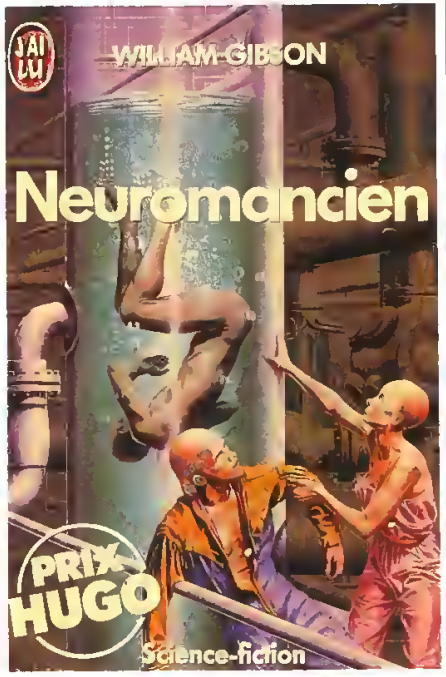
Liste non exhaustive, je vous conseille de commencer par le Gamin artificiel de Rod Sterling paru dans la collection Présence du Futur, de poursuivre avec Walter John Williams Câblé, Le Souffle du cyclone, dans la même collection, un des meilleurs auteurs du genre, votre le meilleur. Enfin continuer avec un classique de William Gibson Neuromancer, Compte Zéro, édité par J'ai Lu.

Ve Commandement: toujours tourner sept fois la langue dans sa bouche

Ce qu'il ne faut surtout pas dire du mouvement cyberpunk que c'est une mode qui ne durera pas. Notre génération se passionnant de plus en plus pour l'informatique et ses applications, cela promet à la SF de type Cyberpunk un développement foudroyant et durable. Que c'est hermétique pour ceux ne pratiquant pas l'ordinateur. Erreur! W. J. Williams se met à la portée de ses lecteurs et ses romans sont susceptibles d'intéresser tous ceux un peu curieux de leur possible avenir.

VIe Commandement: ne jamais s'énerver (sauf sur votre petit(e) frère/soeur)

Ce qu'il ne faut surtout pas faire: essayer de câbler devinez qui sur votre réfrigérateur, ou encore de rentrer en interface avec votre mixeur, et enfin d'opérer qui vous savez pour lui greffer son masque de Goldorak ou de Cendrillon.



PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS
INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !

DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80,6502,80X86,LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHETISEURS

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

VIIe Commandement: connaître plusieurs langages

Début du lexique Cyberpunk (non exhaustif, en vrac).

Cybernétique: science qui étudie les mécanismes de communication et de contrôle dans les machines et les êtres vivants.

Cyberspace: univers informatique, intérieur des programmes de la matrice.

Cow-Boy: individu exerçant dans l'illégalité pénétrant dans le cyberspace sans autorisation à des fins illicites (mais souvent justes).

Câblé (ou Embroché): individu pouvant se brancher directement sur un objet de type mécanique ou électronique portant sur son crâne les broches de connections.

Interface: action permettant de rentrer en symbiose avec l'objet sur lequel on est câblé.

Matrice: tire ses racines des jeux vidéo les plus primitifs, des tous premiers programmes graphiques et des expérimentations militaires avec les connecteurs crâniens.
Fichier effacé: .----------_... ... ./%*¿%

Xe Commandement: se tenir au courant

Les différentes extensions du monde cyberpunk: jeux, ciné, TV, BD.

Trois softs rien que pour vous: Neuromancer, Interphase et Ranx.
En jeu de simulation vous pourrez trouver Cyberpunk (Editeur Talsorian Games), ainsi que Shadowrun (Editeur Fasa) mélangeant adroitement cybernétique et magie.
Au cinéma Blade Runner de R. Scott, Tron des Studios Walt Disney et Robocop de Paul Verhoeven.
A la télévision, Max Headroom, qui passe irrégulièrement et de manière incomplète sur Canal +.

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Amateurs du genre, voilà de quoi combler vos nuits sans sommeil! Avec deux albums de bandes dessinées, typiquement Cyberpunk, parus aux éditions Albin Michel. Ranxerox à New York et Bon Anniversaire Lubna. Produit de deux dessinateurs et designers italiens, Liberatore et Tamburini, ce sont des albums à connaître absolument! Le personnage de Ranxerox, entièrement cybernétique atteint l'apogée de la violence, du sexe et de l'humour (second degré), aidé par des graphismes hyperréalistes dans la meilleure tradition américaine, avec un soupçon de latinisme, qui fait vraiment tout son charme.

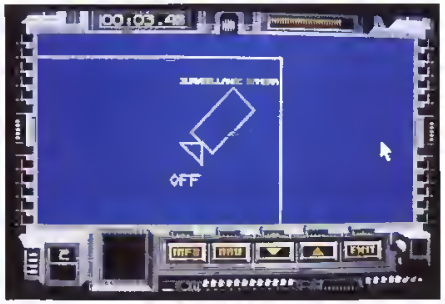
Apparu en 78 en Italie (en 80 en France) peu après les premiers récits Cyberpunk, Ranxerox reste la meilleure illustration de ce type de société très décadente. A lire pour se faire une idée visuelle du monde dans lequel vous allez évoluer au travers des premiers logiciels du genre. A noter que Tamburini, le scénariste, est décédé en 1986 et que depuis, Liberatore a décidé de mettre fin aux aventures de Ranxerox.

LES JEUX CYBERPUNK

Le genre Cyberpunk a beau ne pas être facile et grand public, il est par contre normal qu'il soit à la base de jeux informatiques! Il aura fallu par contre pas mal de temps, pour voir apparaître des jeux dignes du genre. Nous vous en présentons trois, Interphase, Neuromancer et Rank Xerox, tous d'un genre différent.

INTERPHASE

Edité par Imageworks, Interphase est testé dans ce numéro, et sera disponible au moment où nous sortirons. C'est le jeu Cyberpunk le plus inspiré, puisqu'on y retrouve des idées de Tron, Brainstorm, Blade Runner, mais surtout de la génale série Max Headroom (j'offre un abonnement à Gen 4 à la première chaîne française qui se décide à diffuser tous les épisodes!), série télévisée culte en Angleterre.
Le jeu se déroule dans un futur assez proche, où de nombreux travaux ne sont plus effectués par des humains mais par des machines. Par conséquence, le travail n'est plus l'activité principale des hommes. Ce sont désormais les loisirs qui dominent (voilà un monde sympatique!)
L'activité la plus en vogue se nomme les DreamTracks, que l'on pourrait traduire par Banque de Rêves!
De quoi s'agit-il? Eh bien, vous disposez chez vous d'un



appareil, dans le genre de votre lecteur de compacts, et vous y insérez un disque de rêves. Dès que le lecteur se met en route, vous vivez le rêve en ressentant tout ce que vous y trouvez, y compris le goût, le toucher, etc. Brel, ceux qui ont vu Brainstorm comprendront de quoi il s'agit, et où nous allons en venir.

La plus grosse compagnie spécialisée dans le domaine se nomme la DreamTrack Corporation. La compagnie emploie des rêveurs professionnels qui créent des rêves fabuleux et divertissants. Mais évidemment, il y a un hic! Vous êtes (had, et vous vous êtes laissé persuadé de rêver à quelque chose de mauvais, de très mauvais même. Brel, votre rêve comprend bien des messages subliminaux qui pourraient

endoctriner toute une partie de la population! Une fois ce rêve fait, vous êtes vidé de la Corporation.
Comprenant l'importance de ce que vous avez fait, et les conséquences dramatiques que pourrait avoir la diffusion de votre rêve, vous décidez de reprendre l'enregistrement. Hélas, la tour où se trouvent enfermés les DreamTracks est particulièrement protégée, et de plus, c'est au dernier étage que se trouvent les enregistrements. Vous y envoyez donc votre compagne, pendant que vous transférez votre esprit dans l'Interphase de l'ordinateur de la Corporation. Vous

faites maintenant partie des programmes, et vous pouvez ainsi vous promener dans la logique informatique de l'ordinateur. Vous espérez pouvoir déconnecter les nombreux pièges qui guettent votre compagne à distance.
Vous l'avez compris, le scénario d'Interphase est particulièrement original et riche. Comme le jeu est techniquement superbement réalisé, vous comprenez maintenant le pourquoi du 98% d'intérêt que nous lui avons donné.

NEUROMANCER

Déjà disponible sur PC, le programme arrive d'ici décembre sur Amiga. Il s'agit cette fois-ci d'un jeu d'aventure animé des auteurs de Bard's Tale: Interplay. Cette fois-ci, c'est carrément l'adaptation officielle du livre Neuromancien de William Gibson, et si le jeu se déroule dans le même monde et comporte les mêmes idées de

départ au niveau du scénario, il est autrement plus complexe d'y résoudre l'énigme. Tout se déroule en 2058, à Chiba City, dans la baie de Tokyo, au Japon. Chiba est une ville assez triste, centre du monde criminel, de la médecine noire et des marchands d'organes artificiels. C'est dans cette ville que vous pouvez vous acheter des yeux aux couleurs changeantes, etc. D'ailleurs, dans la première partie du jeu, vous allez devoir vous équiper. En fait, le but est de trouver des composants, des microprocesseurs vous donnant des compétences. Ces processeurs devront être, soit gagnés, soit achetés, et se connectent directement sur votre cerveau par l'intermédiaire des broches dont vous disposez sur le crâne! Au fait, vous êtes un cow-boy, un pirate du Cyberspace. Comprenez que vous vous introduisez régulièrement et de manière illicite dans le Cyberspace, représentation physique en 3 dimensions du monde des données informatiques. Votre but est de pirater tout programme ou information qui ne circule pas encore sur le marché. La doctrine de ce monde est que l'information est la puissance! Seulement, pour s'interphaser avec le Cyberspace, il faut déjà posséder un gadget nommé Cyberdeck, puis il faut connaître au moins un code d'accès à l'une des nombreuses bases de données de ce monde. Pour

en obtenir de nouveaux, vous pouvez discuter avec toutes les personnes que vous rencontrerez, mais aussi utiliser vos connaissances. Parlons-en d'ailleurs, de vos connaissances. Il y a bien des personnes que vous n'avez pas vues depuis un bon bout de temps. En plus, une rumeur circule depuis quelques temps, comme quoi, plusieurs cow-boys du Cyberspace ont disparu. Vous vous doutez que la réponse ne se trouve pas dans le monde réel, mais bel et bien dans le Cyberspace, et vous êtes bien décidé à trouver la réponse à ce mystère. Seulement, il faudra déjà vous équiper dans un premier temps, et également acquérir divers programmes pour craquer les protections. C'est obligatoire, car dans le Cyberspace, une protection que l'on ne passe pas peut être mortelle pour la personne interfacée!

DES PRIX OU DES CADEAUX !

1000 FRANCS DE CADEAUX !

Pour tout achat au prix catalogue
de votre Atari ST ou Amiga 500
nous vous faisons cadeau de 5 jeux
et d'une manette de jeu
parmi les hits de Generation 4 des derniers mois.

Atari 520 STE 3490 F
avec 1000F de cadeaux
Atari 1040 STE 4490 F
avec 1000F de cadeaux
Amiga 500 3990 F
avec 1000F de cadeaux

EXTENSIONS MEMOIRE

520 STa	512K	1 Mo	**890 F**
520 STF	512K	1 Mo	**950 F**
520 STa	1,5 Mo	2 Mo	**2990 F**
520 STe	3,5 Mo	4 Mo	**5890 F**
1040 STF	1 Mo	2 Mo	**2490 F**
MEGA 1	1 Mo	2 Mo	**2490 F**

Disquettes

Double face / Double densité

6,80 F L'UNITE
(* PAR 100)

Disquettes 'TDK'

8,50 F L'UNITE (* PAR 100)
9 F PAR 10

11,50 F L'UNITE (* PAR 100)
12 F PAR 10

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5' 1/4	**690 F**	Lecteur 3' 1/2	**790 F**
Freeboot posé	**290 F**	Trackball	**345 F**
Pistolet pour STE	**195 F**	Blitter posé	**490 F**

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens a votre disposition)

METTEZ UN SYNTHE DANS LE ST

FM MELODY MAKER

La cartouche qui transforme votre ST en un synthetiseur musical est arrivée ! **790 F**

OPERATION ATARI STE

Du 1 au30 Novembre

Reprise de votre 520 ST pour achat du STE

ATARI 520 STE **3490 F**
ATARI 520 STEC **4890 F**
Avec moniteur couleur
ATARI 1040 STE **4490 F**

2 Mo et 4 Mo nous consulter
Les cadeaux et la reprise ne sont pas cumulables

ATARI PC2

512K Ram Cable Peritel
4990 F

et toujours

AMIGA 500

512K Ram Lecteur 880K
3790 F

ATARI 1040 ST

nu	**3690 F**
+ moniteur couleur	**5290 F**
+ monit. coul. Atari	**5990 F**

Certains magasins sont ouverts le Dimanche en Decembre

Consultez nous !

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaine

PARIS
Professionnel 8 rue de Valenciennes 75010 Paris
☎ 40 34 97 80 + / 40 37 92 75
Loisirs 135 rue du fbg St-Denis 75010 Paris
☎ 40 37 09 21
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord

MARSEILLE
75, rue de Lodi
13006 Marseille
☎ 91 94 15 20

TOULOUSE
13, rue Amélie
31000 Toulouse
☎ 61 62 55 55

BORDEAUX
3, cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux
☎ 56 44 47 [illegible]

NOUVEAU ! NANCY
55, rue des 4 églises
54000 Nancy
☎ 83 37 06 47

NOUVEAU ! METZ
18, rue du pont des morts
57000 Metz
☎ 87 32 16 43

TOURS
81, rue Michelet
37000 Tours
☎ 47 05 78 50

PERPIGNAN
8, avenue de Grande Bretagne
66000 Perpignan
☎ 68 34 24 40

LYON
11,12 cours Aristide Briand
69300 Caluire
☎ 72.27 14 74

BELGIQUE
1 rue Dons
1050 Bruxelles
☎ 02 / 648 9074

Le jeu se présente comme un Sierra-On-Line, mais avec peu de choses à taper au clavier, la plupart des actions se faisant à la souris en cliquant sur des icônes. A noter la présence de serveurs dans ce monde, où il est possible d'obtenir les informations, des messages de vos amis, et même de retirer de l'argent de son compte. Bref, Neuromancer est le jeu le plus Cyberpunk de tous, et peut-être le plus intéressant. En tout cas, c'est incontestablement très bien adapté du bouquin de Gibson.

RANXEROX

Et voilà le dernier jeu, qui sera probablement édité par Ubi Soft. Celui-ci est basé sur la fameuse bande dessinée Ranxerox. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, dans lequel

vous incarnez Ranxerox, un androïde possédant une force titanesque, et se voulant le défenseur des justes et des opprimés. Deux virus, le mal fushia et la psychopeste font aujourd'hui des ravages dans les grandes villes, ayant déjà tué des milliers de personnes. Aucun vaccin n'a pu à ce jour être trouvé, et aujourd'hui, c'est le Président des Etats-Unis qui vient de tomber malade! C'est la panique à la Maison-Blanche, et vous décidez donc de partir à la recherche du remède. Pour cela, vous allez devoir voyager de Rome à New York et affronter des hordes de truands divers.
Le jeu, toujours en cours de développement, comprend une

Vous avez entre 18 et 22 ans, vous êtes sans travail, vous aimez la vie au plein air avec des camarades de votre âge, vous pensez qu'il faut casser la gueule à tous les bolchos. Rejoignez le:

3615 GEN4

(c'est une blague, hein ..)

partie arcade, avec des combats variés. Vous pouvez combattre avec vos poings et vos pieds, mais également avec les armes que vous aurez ramassées auparavant, comme dans grenades, des shurikeos et j'en passe.. D'un autre

côté, il y a une partie aventure, puisqu'il faut trouver des indices de Rome à New York, soit en affrontant les nombreux ennemis, soit en discutant avec les personnages que vous rencontrez.

Ce que nous avons vu du jeu semble excellent, avec des graphismes particulièrement soignés. Ubi Soft nous promet une jouabilité excellente et un accompagnement sonore superbe. Voilà qui promet!

Dossier réalisé par Sophie Dumas et Stéphane Lavoisard
L'illustration de la couverture du dossier est tirée du jeu Neuromancer d'Electronic Arts

LES PETITES ANNONCES

ATARI ST

Vends Atari 520 STF D F (Déc 88) + moniteur couleur Atari SC 1425 + nbreux jeux + disks + boite de rangement + livre. Excellent état: env 4300F. Tél: 39.58.43.32 ap 18h (Yvelines)

Vends Atari 520 STF (double face) + souris + joystick + ST-Disk + 2 jeux (sous garantie). 2400F. Demander Alexis au: (1) 45.72.35.82.

Vends Atari 520 STF double face (Sép 88) + jeux. 2500F. Tél: 48.58.54.93 après 7h. Demander Ambroise.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur TBE + 2 joysticks + nbreux jeux: 4000F. Tél: 42.26.99.44. Répondeur si absent. Merci, à bientôt.

Vends 520 STF double face (Etat neuf) + jeux (Crazy Car 2, Falcon, Targhan, ..). Le tout: 2500F. François au 84.63.00.75 ap 19h.

Vends 520 STF DF + moniteur SC 1425 + jeux + Publishing Partner + Calcomat 2. 4500F. Tél. 42.83.33.95 94100 St Maur. Demander Edouard.

Vends Atari 1040 STF + cable péritel + joystick. Etat neuf. 3000F. Demander Rolland Thierry. Tél: 46.57.11.62 poste 5297 h.b.

Vends Atari ST 1040 + moniteur couleur SC 1425 et nbreux logiciels + boite de rangement. Sous garantie. Tél: 27.90.42.07.

Vends Atari 1040 STF complet + moniteur couleur SC 1224, état parfait (garantie 6 mois) + logiciels + livre "Bien débuter" + joystick. 5000F. Paris tél: 46.06.84.74.

Urgent! Vends 520 STF DF, nouvelle ROM, sous garantie avec emballage d'origine + souris + 20 disquettes + très nbreux originaux + nbreuses revues. Le tout sacrifié à: 2500F. Tél: 60.14.22.53.

Vends 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 (sous garantie): 5000F (Seine et Marne). Tél: (1) 64.66.23.62. Demander Eric.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Philips 8832 + 2 joysticks + 80 disks de softs + livres: 4900F. Tél: 42.74.82.05.

Stop! Vends Atari 520 ST OF, nouvelle ROM, Freeboot, Originaux 50 Disks, joystick. Le tout: 2500F. Tél: 42.00.09.92 (ap 18h). Demander Thomas (Paris 19e).
Les Dompubs pour Atari ST sont chez AXORDI, demander notre catalogue gratuit au 27.65.86.11 ou sur notre RTC au 27.65.58.11.

Vends plus de 100 démos! Pour Atari ST (animation, music, ..) de 15F à 20F le disk port compris! Liste sur demande. Amigaga s'abstenir. Frédéric Houet, 4 rue George Kirsch 51400 Vitry-le-François.

Donne cours d'assembleur sur ST par correspondance. Méthode simple et efficace: "Créer votre propre jeu en moins de 6 mois". Cedric JAVAULT, 38 av Galilée, 94100 St Maur. Tél. le week-end: 42.83.50.16.

Vends nombreux logiciels originaux pour Atari ST (Explora, Robocop, R-Type, ..) ou échanges. Tél: 50.21.92.38 le week-end. Demander Pascal.

Vends originaux pour ST: Thunder Blade + the Strider: 200F. Speedball + Xenon II: 260F. Robocop + Silkworm: 220F. Dragon Ninja: 110F. Port de 20 F. Entre 18 et 19h en semaine uniquement. Vends également CPC 464 couleur + 60 jeux: 1500F. Tél: 40.34.35.79.

Vends pack STOS (Basic, Compiler, Maestro Sprite): 600F. Pack GFA (Basic 3.00, Compilateur 3.01, Assembleur): 750F. Falcon 150F. F 16 Combat Pilot: 150F. Targhan: 130F. Tél: 60.96.65.09.

Urgent! Vends pour Atari 520ST originaux de Skrull: 70F, Starglider: 70F, Le Manoir de Mortevielle: 80F, Xenon: 90F, Thunder Blade: 80F. Tél: 34.12.67.64 le soir.

Vends originaux pour ST: Passing Shot, Powerdrome, Rismark, Daley Thompson's Olympic Challenge, Rugby: 170 francs pièce ou 800 francs le tout. Bigo: (1) 43.33.55.36. Demander Olivier.

Vends originaux pour ST avec boite et notice. Liste sur demande. 100F pièce. 1 kit de nettoyage pour lecteur 3.5": 100F (jamais servi). 1 multiface ST (copieur perso!): 400F. 1 kit d'extension mémoire 512 Ko protechnic facile à monter avec notice: 800F port gratuit. Mr GULBERT Thierry Résidence Santillane Bat 1, Appt 3, 33 400 Talence. Tél: 56.04.46.08.

AMIGA

Vends pour Amiga Sampler stéréo: 500F (valeur 1000F), disks son IFF: 25F (2 instruments, 1 perçu), Disk Fonts: 25F. Cherche démo ou tout autre Dompubs. Hacène LAHRECHE 53 rue Amiral Mouchez 75 013 Paris. Tél: 45.81.63.94 entre 19 et 20h. Réponse de préférence par courrier.

Sur Amiga, cherche débutants en assembleur, graphistes, musiciens pour fonder un groupe en vue de création de démos. Contacter ORGERON Eric, Avenue de l'Oratoire, 84 390 Sault.

Vends extension 512 Ko pour Amiga 500 avec interrupteur. Recherche carte vierge 1,5 Mo ou plus. Demander Jean-Louis ap 18h au 26.74.02.63.

Vends Amiga 500 + écran 1084 + ext. memoire 512 Ko + mini amp + joystick pro 500 + tapis souris + boite de rangement + disks + docs + revues + housses. Prix: 6800F. Tél: 39.65.69.42.

Vends Amiga 500: 3000F, moniteur couleur 1084S: 1500F, disque dur A590: 4000F, extension mémoire 512 Ko et logiciels en cadeau. Eric au (16) 34.80.62.22.

Vends Amiga 500: 2300F + moniteur 1084 S: 1600F ou le tout pour 3700F + quelques originaux. Demander Carlos entre 18h30 et 20h30 au 48.34.65.44.

Vends originaux pour Amiga. Très grand choix de prix très intéressants (70-150F). Demander Sébastien ap 20h. Tél: 88.77.00.59.

Vends jeux originaux pour Amiga, F 18 Interceptor: 130F, Battle Chess: 130F, Ums: 130F, Test Drive: 100F, Fire & Forget: 100F, Firezone: 100F, Dragon's Lair: 260F, Rolling Thunder: 100F, The Graphic Studio: 200F ou 1000F l'ensemble. Tél: 74.00.22.06 ap 20h.

Vends originaux: Silkworm et Blood Money sur Amiga 500, Targhan, Castle Warrior, Rambo 3, Dragon Ninja et Basl sur Atari ST. Contacter HENNETON Ronan, 14 rue du Grand Pre, Bauvars 60 000. Tél: 44.48.39.95.

IBM PC

Vends TO16 PC/XT, 10 MHz, écran couleur EGA-CGA-MDA-Hercules + livres + nbreux jeux et utilitaires + joystick. Prix: 8490F à débattre. Après 18h, Christophe au 42.08.64.54.

Vends ordinateur TO9 + crayon optique + lecteur cassettes + 9 jeux + écran couleur: 2800F + jeux Sega (After Burner, Zillion II, ect) Kenseiden 120F l'un. Tél ap 18h30 au 48.86.40.69.

DIVERS

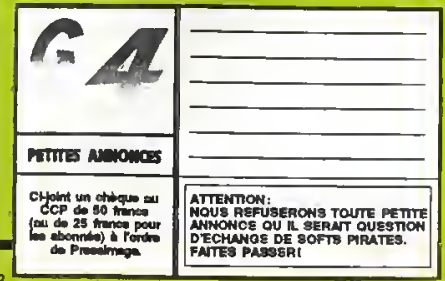
Echange Atari 520 STF DF + SC 1425 + GFA 2.02 + jeux + utilitaires + console Séga + 5 jeux contre Amiga 500 + 1084 S. Urgent! Demander Yves au 98.70.47.70 (Pont-Croix).

Urgent! Vends console de jeux Séga 8be + 5 jeux: After Burner + Fantaisie Jone II + Power Strike + Secret Command + Hang On. Le tout cédé à 1200F (valeur: 2100F). Ecrire à Olivier BRICE, chambre O287, cité universitaire Monparnasse, rue J Callot 54 500 Vandoeuvre.

Vends jeux originaux pour PC et Séga (très bon état). Demander Adrien vers 17h. Tel: (1) 45.42.19.46.

Kick Off Club: création d'un club des utilisateurs de Kick Off (ST ou Amiga). Rencontres, championnats, compétitions. Virtuoses du joystick, n'hésitez pas. Renseignements: 46.80.22.14.

Notre service de distribution diffuse des Megadémos, mixs, compilations musicales, vide show, jeux ainsi que les meilleurs utilitaires du domaine public pour Amiga (collections Fish, Amicus, Tbag, ..). Notre catalogue de plus de 300 disks est disponible contre 1 timbre à 2.20F. FD, BP 18, 59 115 Leers.



SAPRISTI: 3615 GEN4!

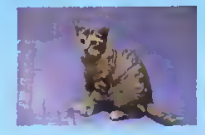
LES CONCOURS
Didier, le coursier de Pressimage, déteste le serveur 3615 GEN4. C'est lui qui porte à la Poste les dizaines de kilogrammes de cadeaux offerts chaque jour en direct dans les Salons (*SAL). Une question du Trivial Pursuit, et le soft est dans la poche!

LES AUTOCOLLANTS
Vous pouvez en gagner sur le serveur, mais vous pouvez aussi en acheter à la Boutique. Collez-les aux endroits les plus pittoresques et photographiez-les, nous publierons les meilleures diapos, en récompensant largement les auteurs!

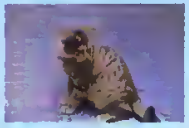
LES VIES INFINIES
Sur le 3615 GEN4, vous avez la primeur des bidouilles trouvées par Toubab, Gillus, Arioch, GL et les autres! Vous pouvez aussi y déposer vos propres trucs, mais seulement s'ils sont originaux. Pour consulter cette caverne d'Ali Baba, il faut taper *VIE.

LES BALS
Actuellement, il se crée chaque jour plus de 100 Boites Aux Lettres sur le 3615 "SAPRISTI" GEN4. Elles permettent de dialoguer en différé, de prendre contact avec des gens sympas et d'obtenir des réponses aux questions posées dans les rubriques. On choisit son pseudo en entrant sur le serveur, puis on ouvre sa Bal en choisissant un code secret. Le menu des Bals: *BAL.

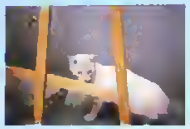
LES RUBRIQUES
Dans les Petites Annonces (*PA), on peut acheter (ou vendre) du matériel (ou des softs). Il y a une rubrique Avenfou (*AVE) pour résoudre facilement Indiana Jones Aventure, par exemple. Chaque machine a sa rubrique (*ST *AMI *PC), et on peut aussi parler des JdR (*JDR). Le sommaire des rubriques: *RUB.



LE TELECHARGEMENT
Il arrive: nous finissons de le peaufiner. Au programme, vous trouverez des démos, des préviews, des musiques, des jeux et du Domaine Public, pour le prix de la communication. Il faut juste un câble de liaison ST-Minitel et un soft, quasi-disponible à la Boutique.



LE GUIDE
Il suffit de le lire une fois pour comprendre tout ce qui se passe sur le 3615 GEN4. On y apprend comment utiliser les commandes, comment se déplacer plus vite, comment profiter de ses mémos. C'est vraiment beaucoup plus simple après! Il faut taper sur la touche "Guide" du Minitel, c'est magique...



EAGLE'S RIDER
La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

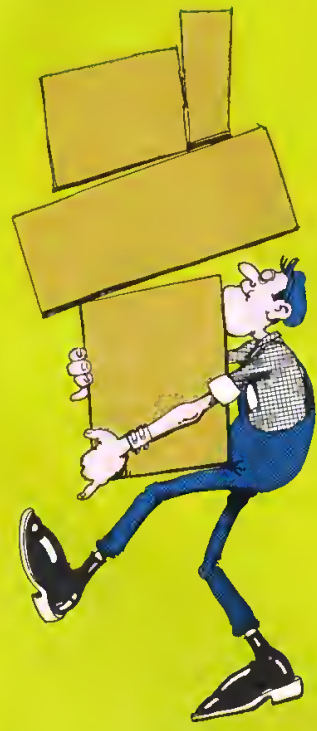
[illegible] sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappe de leurs griffes peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du Déserteur.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur.

GRABUGE

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

MSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

LE BIDOUILLEUR MALADE



Le mois dernier, la rubrique n'avait pas pu passer par manque de place. Vous avez donc droit á une rubrique imposante, avec beaucoup d'astuces pour vos jeux préferés, grâce á Toubab, Gillus, GL, Arioch, Castorax et Fallen Angels.
Je souligne que ces bidouilles sont sur la 3615 GEN4, en rubrique "VIE, mais ce n'est pas une raison pour que les concurrents les "empruntent" pour les publier dans leurs colonnes. Je suis d'accord, c'est trés triste que personne ne s'intéresse á eux et qu'ils n'aient pas d'Atatrucs, mais de lá é détourner ceux de nos lecteurs, ce n'est pas trés correct. Comme je suis pas vache, je leur donne une idée dans les canards anglais, il y a plein d'Atatrucs en ST Basic. Ni vu ni connu, vous pourriez les publier... Bath, mon idée, non?

Je vous avais promis une surprise. Elle arrivera normalement à la Boutique de Pressimage é la mi-Décembre. Il s'agit d'un éditeur de disquettes sur ST, que vous pourrez acheter á trés bas prix. Nous vous le proposons puisqu'il n'en existe pas dans le Domaine Public (Freeware, copiable á volonté), et ni Mutil, ni Disc Doctor, ni ST Doctor (non freeware) ne sont vraiment disponibles chez les revendeurs. Plus de détails le mois prochain, avec un petit mode d'emploi du soft en question.
J'attends vos cadeaux de Noel à:

GENERATION 4 (Bidouilleur Malade)
210 rue du Faubourg Saint Martin
75010 PARIS

COMMOTRUCS
(Sur Amiga)

SHADOW OF THE BEAST
Pour Beast, CASTORAX nous informe que si l'on maintient les deux boutons de la souris pendant le chargement du jeu, il arrive (de temps en temps seulement, allez savoir!) que l'on obtienne alors des vies infinies.

MILLENIUM 2.2
Vous voulez peut-être 50000 unités des 4 minéraux nécessaires pour terraformer. CASTORAX vous propose de sauvegarder une partie en cours, de lancer l'éditeur Smart Disk. Mettez-vous en mode 'Sector Editor' et en 'Size Word'. Au bloc 49 (track 2, sector 5, head 0), placez-vous sur la ligne 1E0, et à partie du 6ème mot (un mot est ici une suite de quatre chiffres), il faut écrire 14 fois la séquence C350. Apres avoir fait un 'Write Sector', refusez de recalculer le checksum.

STORMLORD
CASTORAX m'a envoyé un Commotruc trouvé par XENON. Ici aussi, on utilisera Smart Disk, toujours en 'Size Word' comme précédemment. Au bloc 1153, on trouve en ligne 1A0 la séquence 6A3A. On va la remplacer par 4E7S, on va sauver le secteur ('Write Sector') et on va refuser de recalculer le Checksum.

ATATRUCS
(Sur ST)

NAVY MOVES
Recherchez 53 39 00 03 07 06 et remplacez 53 par 52. Pour pouvoir modifier le secteur en question, formatez une disquette vierge en 79 pistes de 11 secteurs et vous collez une étiquette sur laquelle vous écrivez "Merci TOUBAB". Vous lancez Mutil, vous commencez la recherche avec cette disquette, et vous la remplacez par la disquette du soft, si possible une copie de sauvegarde, comme d'habitude.

ALTERED BEAST
ARIOCH remplace dans le fichier BEAST la chaine 53 72 00 00 66 28 31 BC par 4E 71 4E 71 60 28 31 BC. C'est ARIOCH qui fait ça, oui, oui.

PAPERBOY
GILLUS, quant á lui, il recherche la séquence 41 FA 1F 7C 30 BC 00 06 et il remplace 06 par 05, puis il cherche 41 FA 1F 7C 30 BC 00 05 et il remplace 53 50 par 4E 71. C'est GILLUS qui fait ça, et pas un autre.

PHOBIA
TOUBAB remplace la sequence 1C 53 40 35 40 par 1C 4E 71 35 40. C'est VRAIMENT TOUBAB qui fait ça, et pas un autre.

GEMINI WINGS
D'aprés vous, qui recherche la séquence 41 F9 00 00 03 BC 53 70, en remplaçant ensuite 53 70 par 60 02?
C'est GIIIIILLUUUUS.

ASTAROTH
Vous prenez Mutil, vous le lancez, vous cliquez dans 'Modify', puis dans 'View Disc', et vous cliquez dans la boîte 'Search'. Vous tapez la sequence 41 F9 00 00 AE 6E 04 10, et puis vous remplacez 04 10 par 60 0A. En général, ce sera toujours la marche á suivre. Vous n'oubliez pas de remercier GILLUS, à l'occasion, sur le 3615 GEN4.

ARCHIPELAGOS
Si vous avez bonne mémoire et le numéro 15 de Génération 4, vous savez que TOUBAB avait propose un Atatruc pour Archipelagos, qui permettait de se rendre directement au niveau 9999. Pour retirer cet Atatruc, il faut modifier le listing publié é l'époque. Changez:
IF oct<>270642
par
IF oct<>41266
et les datas par:
DATA &H8003,&H0019,&H03BB,&H0222
DATA &H03BB,&H0222,&H02AB,&H02B3
DATA &H02B3,&H02AB,&H02AA,&H02AA
DATA &H02AA,&H02A2

TECH
Quand on veut des vies infinies pour ce soft, on cherche 53 39 00 00 40 55, on remercie TOUBAB et on remplace par 60 02 00 00 40 55. C'est à faire trois fois, sauf le remerciement, une fois suffit.

DYNAMITE DUX
ARIOCH trouvait que le jeu était trop compliqué. C'est vrai qu'il est un peu dur, et c'est vrai surtout qu'il est assez lent. Alors, autant avoir les vies infinies. Dans le fichier DST.PRG, recherchez la séquence 53 39 00 00 et remplacez par 53 39 00 00, c'est á l'offset 621C. Pas très loin derrière, á l'offset 62F4 pour être plus précis, vous faites de même. ARIOCH aussi est sur le 3615 GEN4, vous pouvez le féliciter dans sa Bal.

STEEL
Pour récupérer plus facilement les cartouches, TOUBAB a decidé de supprimer les droides. Easy. Sur le disque, il faut rechercher la séquence 61 00 01 22 et la remplacer par 4E 71 4E 71. Il faut aussi le remercier en Bal Toubab sur 3615 GEN4.

XENOPHOBE
TOUBAB a délicatement choisi 101 aliens, leur a donné une place dans un Airbus, et a renvoyé l'avion dans leur pays. C'est vrai quoi, ils viennent manger l'énergie vitale du héros.
Cherchez 66 00 00 E6 et remplacez par 4E 75 4E 71. Vous cherchez 68 00 00 8A et vous remplacez par 4E 75 4E 71. Même chose pour 66 00 00 9E, puis pour 66 00 00 98.

DRAGON SPIRIT
Pour pouvoir éditer le disque, TOUBAB précise qu'il faut formater une disquette vierge (pas celle du jeu!) en 80 pistes, et 10 secteurs par piste. Editez cette disquette (View Disk) et insérez ensuite la disquette du jeu.
Pour avoir les vies infinies, il faut chercher 53 6E 00 04 et remplacer par 52 6E 00 04. Pour être invulnérable, il faut chercher 53 6E 00 16 et remplacer par 52 6E 00 16. Enfin, pour être totalement imperméable, il faut chercher le 53 6E 00 3C 4A et remplacer par 52 6E 00 3C 4A. On remplace 53 par 52, quoi.

EYE OF HORUS
TOUBAB voulait des vies infinies dans ce jeu. Il lui a suffi de rechercher 53 79 00 01 FE 18 et de remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71. Tout simplement.

SHINOBI
Vous vouliez des vies infinies dans Shinobi. Vous avez lu Génération 4 numéro 17, vous avez vu qu'il fallait chercher 53 79 00 00 B9 BE et vous l'avez remplacé par 4E 71 4E 71 4E 71. Puis vous avez recommencé, car vous avez lu qu'il fallait le faire deux fois. TOUBAB y disait aussi qu'il fallait chercher 53 79 00 00 2B 4A et vous l'avez remplace par 4E 71 4E 71 4E 71, ce qui donnait le temps infini.
Enfin, en cherchant 4A 79 00 00 B9 92 6B 0A 50 F9 00 00 FF 84 60 00 02 7C et en le remplaçant par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71, vous avez compris que désormais, vous pourriez changer de niveau sans problème (Mais le "GO" n'est plus inscrit, soyez vigilants!). Merci Gen4, merci TOUBAB!

HAWKEYE
Sur le 3615 GEN4, Toubab donne aussi des Atatrucs pour de vieux jeux. Par exemple, pour ce soft, il conseille de chercher (View Disc) la sequence d'octets 3D 7C 00 03 00 4A et de la remplacer par 3D 7C 00 FF 00 4A.

SUPER WONDER BOY
Quand vous voulez des infinies vies en ce jeu, vous devrez donc présenter le disquette en le ST et porter Mutil. Quand l'opération est achevée, cliquez en le boîte "Fouiller" et tapez avec le clavier 4A 79 00 00 B6 FA 66 00 00 88. Sur cela changez par 61 00 00 4A 4E 71 60 00 00 88. Le traducteur remercie à GILLUS pour le truc donné par lui.

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

BLOODWYCH

Je vous l'avais dit, que GL était spécialisé dans les excellents listings GIA pour les excellents softs. Et TOUBAB ne veut pas être en reste.

GL
Ce listing GIA fournit de la nourriture dans chaque case vide du joueur, en anglais.
A lancer avec une partie de sauvegarde
Print "Food for Bloodwych by cook GL"
Input "Insert save game disk",r$
open "u",#1,r$+".sav"
seek #1,512
bget #1,300000,256
for i=0 to 15
  for j=4 to 11
    ad=300000+i*16+j
    if peek(ad)=0
      poke ad,10
    endif
  next j
next i
seek #1,512
bput #1,300000,256
close #1

THE STRIDER

Ils ont été nombreux à s'attaquer à ce soft, et ça se comprend. TOUBAB s'était même acharné sur la préview, non jouable. Jusqu'où iront-ils?

ARIOCH
Vous recherchez (dans le PRG) la séquence 53 79 00 07 FF 7E et vous remplacez le 53 79 par un 60 04

FALLEN ANGELS
Dans le fichier \AUTO\BSTRIDER.PRG, cherchez la séquence 53 6D 03 00 61 00 32 4E 4A 6D 03 00 et remplacez par 4E 71 4E 71 61 00 32 4E 4A 6D 03 00 (vies infinies). Cherchez la séquence 53 40 4A 40 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B et remplacez par 4E 71 4E 71 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B (temps infini).

TOUBAB
Remplacez 53 79 00 07 FF 76 par 52 79 00 07 FF 76 (secteur 651). Vous serez imperméable. Génial! A propos d'imperméable, saviez-vous que c'était un certain Mac Intosh qui l'avait inventé?

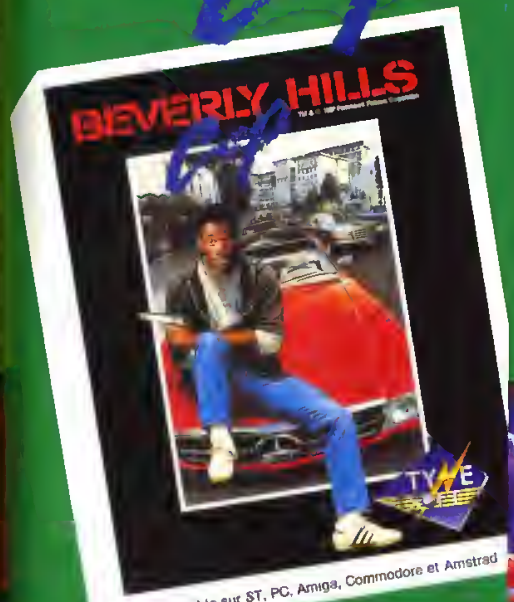
DELPHINE CINEMATIQUE
VOUS A OFFERT 30 'VOYAGEURS DU TEMPS' ET 10 CD DES MUSIQUES DU JEU SUR LE
3615 GEN4

OCEAN
OFFRE 50 COMPILATIONS 'GEN D'OR' SUR LE
3615 GEN4

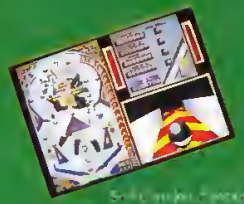
RESULTAT DU CONCOURS BATMAN DU NUMERO 15

1er Prix: (les 2 volumes de la BD Vengeance Oblige, la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), le jeu Batman: Caped Crusader (Amiga/ST/PC), 1 CD de la musique du film et un coffret Warner Bros comprenant 1 T-Shirt, 1 badge, des stickers et une affiche du film): LOMBARDI Robert (73).
2-3ème Prix: (la BD Souriez, la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman): ALEXANDRE Laurent (04), ROTH Elisabeth (67).
4-10ème Prix: (la BD du film, le jeu Batman (Amiga/ST), 1 T-Shirt Batman et 1 badge Batman): LEFEBVRE Julien (27), GUERIN de VAUGRENTE Yves (59), MANOUK Laurent (13), SEGAY Jeremy (30), DJERMANE Yann (92), CHANAL Cédric (34), RAL Jean Philippe (62).
11-20ème Prix: (1 T-Shirt et 1 badge Batman): CHRISTONI Bruno/Nathalie (06), CAPON Pierre-Etienne (80), PAPILLON Hervé (13), PAPEIX Marc (81), CLEMENT Rémy (26), BOULANT Alexandre (59), LENDRIN Eric (93), TARET Cédric/Stanislas (97), SCHMIDT Serge (67), FAZZI Régis (57).
21-50ème Prix: (le badge Batman): DO Cyril (94), ETIENNE Alain (13), GLANDIER Olivier (13), DUPUY François (87), LENS Frédéric (3673), MARCOVICH Mercédes (26), JACCAZ Yann (74), PETIT Frédéric (71), KROLSKI José (76), SANTINI Jérume (37), LABEDE Laurent (83), CHAZELLE Joël (42), NAVOYAN Guirados (69), GRIMAUX Julien (14), DEDIEU Jean-Marc (31), REY Christophe (31), COTTREL Richard (31), GENET Stéphane (37), ALLAINGUILLAUME Régis (55), CHETELAT Gille (63), CAILLERE Patrick (27), LANCON Marc (34), DELAFOSSE Patrice (76), MICHEL Martial (57), ANTONES Luc (92), DERUAZ Ludovic (73), MATHIEU Pascal (38), HOVASSE Thomas (92), FARGOT Jérome (01), BOUBALS Nicolas (30).

BEVERLY HILLS Cop
TM & © 1987 Paramount Pictures Corporation
All Paramount Pictures All Rights Reserved



Disponible sur ST, PC, Amiga, Commodore et Amstrad



Distribué par
UBI SOFT
voie Felix Eboué
1 CRETEIL CEDEX
FRANCE

TYNE SOFT

je veux vraiment tout savoir sur les jeux micro

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

CÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST, AMIGA et PC. Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

❒ Je désire recevoir les numéros suivants de Cénération 4, pour un total de ..... francs.
Indiquez ci-dessous les numéros de Cénération 4 que vous désirez acquérir:

❒ N°1	❒ N°2	❒ N°3	❒ N°4
❒ N°5	❒ N°6	❒ N°7	❒ N°8
❒ N°9	❒ N°10	❒ N°11	❒ N°12
❒ N°13	❒ N°14	❒ N°15	❒ N°16
❒ N°17	❒ N°18	❒ N°19	❒ N°20
❒ N°21	❒ N°22	❒ N°23	❒ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Je choisis: 1 numéro vaut 25ff ❒
5 numéros: 100 ff ❒ 10 numéros: 170ff ❒
une reliure 65 ff ❒ 2 reliures: 130ff ❒
Le pack d'enfer vaut 270ff: 11 numéros au choix (les indiquer) + 2 reliures ❒
Port compris. Cocher le ou les cercles désirés.

Envoyez votre règlement à: **PRESSIMAGE** 210, Rue du Faubourg St-Martin 75010 PARIS

NOM :.....

Prénom :.....

ADRESSE :.....

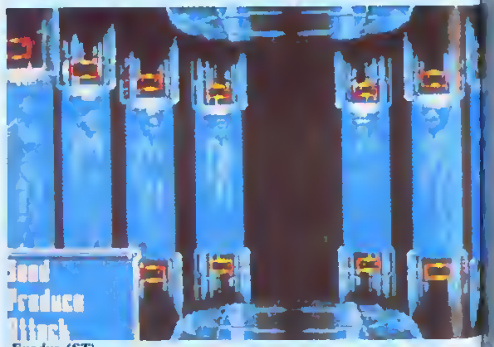
.....

VILLE:..... **CODE**.....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat

ACTIVISION

Si l'on regarde de près les produits d'après Noël que propose Activision, on se rend compte que, s'il ne s'agit pas toujours de gros titres, ils sont quasiment tous excellents!
En dehors de **Breed** et **Atomic RohotKid**, les deux nouvelles licences d'Activision, bien des produits sont en préparation.
Warhead devrait être disponible sur Amiga et ST en janvier. Nous avons rencontré le programmeur du jeu au PC Show, et ce qu'il nous en a dit laisse rêveur. C'est une sorte de jeu à la Elite, mais avec une réalisation bien meilleure. Il est vrai, que ce que nous en avons vu était réellement impressionnant. L'auteur nous raconte une mission: "Vous avez des vaisseaux ennemis sur le radar. Si vous pensez à allumer la radio à ce moment-là, vous les entendez discuter, et vous comprenez qu'ils vont vous attaquer et tenter même de vous faire propulser dans un trou noir. Toute la bataille se déroulera autour du trou noir, et il faudra faire face à des forces d'attraction importantes!" Voilà qui est vraiment prometteur.
Toujours dans le genre d'Elite, il y aura **Exodus**, un jeu de stratégie et de diplomatie. Le but est de mener à bien l'exode complet d'une planète, en tant que gouverneur.
Enfin, **Driftlands** est un jeu d'action des mêmes auteurs qu'Exodus. C'est une étrange histoire, où des gens habitent des villages se trouvant sur des rochers qui flottent dans le ciel. Un réseau électromagnétique permet de relier les différents rochers.
Hot Rod, l'adaptation de la course d'automobiles de Séga, s'annonce maintenant pour mars. Fait par l'auteur de la conversion de Gauntlet 2, le jeu devrait permettre à quatre joueurs de participer eo même temps, via l'interface joystick qu'utilisant justement Gauntlet 2.
Enfin, Paul Shirley, le programmeur de Quartz, termine en ce moment **Spindizzy 2**, un jeu dans le genre de Marble Madness. Le jeu ne sortira hélas! qu'en novembre prochain...



Exodus (ST)

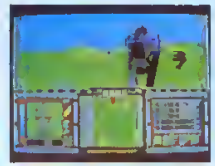
Death Track (PC)

LES COMPAGNIES ETRANGERES

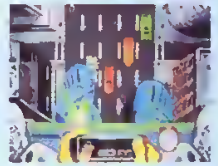
Driftlands (ST)

Et du côté d'Activision Etats-Unis, il y a plein de nouveautés, mais sur PC uniquement. **Tongue Of The Fatmen** est un jeu de combats pas comme les autres, puisque les combattants disposent tous de pouvoirs mutants. On le testera dans notre prochain numéro. Il y aura également **Greve Yardage**, un jeu de football américain, mais avec des zombies, des nains et pleins d'autres monstres. **Death Track** est une course de voitures à la Mad Max, avec beaucoup de casse et d'explosion, mais ça a vraiment l'air superbe. **MechWarrior**, jeu de rôle basé sur les nombreux romans et dessins animés bondés de robots, est un jeu qui allie réflexion, aventure et simulation. A noter les magnifiques scènes de combat en 3D! Deux autres jeux sortiront prochainement, tout deux basés sur un film. Ce seront **Die Hard**, l'adaptation de Piège de cristal, et **Ghostbusters 2**, qui n'a rien à voir avec les versions Amiga et ST. Ce n'est plus le même jeu! Enfin, côté sport nous aurons **Face Off**, une simulation de hockey sur glace, et côté aventure, **Mines Of Titan**, d'Infocom. Ce sera tout pour aujourd'hui.

Mechwarriors (PC)



Ghostbusters 2 (PC)



Warhead (ST)

Face Off (PC)

ANCO

Les produits Anco ont un peu de retard, comme **Rally Cross** ou **Kick Off Prolongations**. Au fait, nous savons maintenant que dans ce dernier il y a des tonnes d'options, comme la possibilité durant le jeu, de régler la force de ses tirs, de contrôler plus le goal, et qu'il y a différents terrains (sec, humide, etc.). Nous avons également des nouvelles de **Player Manager**. Il s'agit d'un jeu de football reprenant les mêmes caractéristiques que Kick Off, si ce n'est qu'ici vous avez en plus la gestion de l'équipe, c'est-à-dire le choix des tactiques (que vous pouvez éditer vous-même), des joueurs (que vous pouvez acheter et vendre), etc. Voilà qui promet encore quelques heures de bonheur.

Player Manager (ST)

HEWSON

Il arrive enfin. **Nebulus 2** sera disponible l'année prochaine. Le jeu reprends le même principe avec bien de nouvelles possibilités. Rien qu'à voir les graphismes des missions bonus, on est impatient.

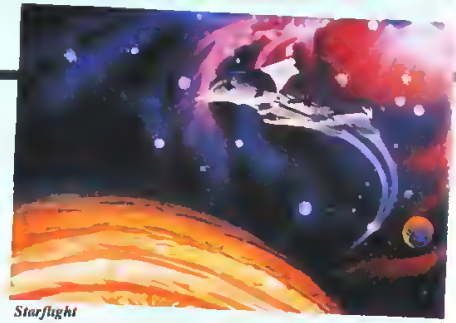
Nebulus 2 (ST)

Nebulus 2 (ST)

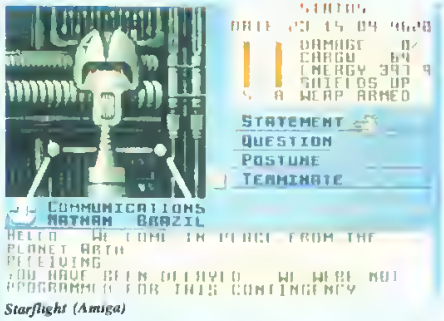
ELECTRONIC ARTS

Hound Of Shadow, testé dans notre précédent numéro, ne devrait plus tarder à sortir sur Amiga, PC et ST. Il en est de même de **Neuromancer** pour Amiga, que nous vous présentons dans le dossier Cyberpunk. Le mois prochain, nous testerons également **Keef The Thief**, sur Amiga et PC.

Fire King (PC)



Starflight



Starflight (Amiga)

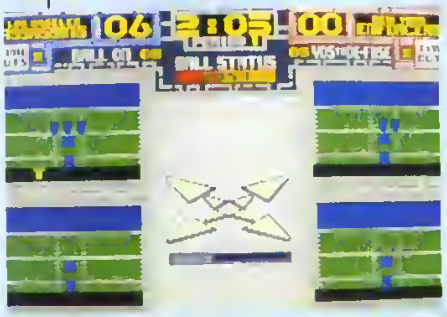
Panzer Battles (PC)

En décembre sortira sur Amiga **Starflight**, l'un des jeux les plus connus sur PC. La version ST sera pour janvier. Il s'agit d'un jeu de science-fiction se déroulant en 4619. Votre mission consiste à trouver des mondes colonisables, d'y puiser des minéraux, d'y trouver des objets de civilisations perdues, et d'apprendre les secrets des extraterrestres. C'est un jeu d'aventure interactif, mêlé à de la simulation. Plus de détails dans notre prochain numéro.
Sur PC, le mois prochain, devraient sortir deux wargames pour PC : **Fire King** et **Panzer Battles**.

DOMARK

Ça ne chôme pas chez Domark. A peine ont-ils fini Hard Drivin, qu'ils nous montrent déjà **Cyberball**, l'adaptation du jeu d'arcade. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de football

Cyberball (ST)



Cyberball (ST)

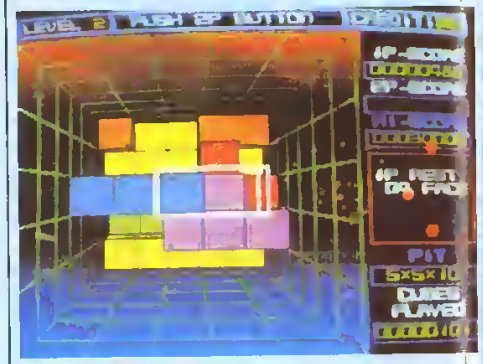
Cyberball (ST)

Cyberball (ST)

américain futuriste, avec des robots à la place des joueurs. Le jeu sera disponible en janvier sur Amiga et ST. L'adaptation s'annonce excellente. D'autre part, **Escape From The Robot Monsters** sera disponible en février ou mars sur Amiga et ST. Enfin, Domark vient de reprendre les droits du magnifique **S.T.U.N. Runner**, présenté dans la rubrique Sous les Arcades. Voilà une adaptation encore plus complexe à réussir que celle d'Hard Drivin. Bonne chance.

CALIFORNIA DREAMS

Cette compagnie américaine, qui n'avait jusqu'à ce jour, rien sorti de transcendant, vient d'éditer **Block Out**, un Tetris en 3D qui révolutionne le genre. Ce jeu sera testé dans notre prochain numéro, et sera disponible rapidement sur Amiga et PC.



Block Out (Amiga)

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Après Scorpion et Trained Assassin, nous n'avions plus entendu parler d'eux. Les revoilà avec **Drivin' Force**, un jeu de courses, dans le genre de Power Drift mais "beaucoup mieux", selon les auteurs. Le jeu paraît bourré d'options et de circuits différents, et il est possible d'y conduire des voitures de sport, de formule un, des motos, des camions ou encore un buggy! La version Amiga sera testée dans notre prochain numéro, et la version ST sera disponible en janvier.

Drivin' Force (Am

EMPIRE

Nous attendons toujours **Time**, un jeu d'aventure se déroulant au travers de multiples époques, et qui devrait arriver ce mois-ci sur Amiga, PC et ST. D'ici le mois prochain, et sur les mêmes machines, nous aurons également **Gazza's Super Soccer**, un nouveau jeu de football, qui propose différentes vues, selon la position sur le terrain où l'on joue. D'autre part, nous vous présentons en rubrique Previews **Capitaine America et Spidermun: la revanche du Dr. Fatalis**. Ces trois jeux seront commercialisés en France par Titus.

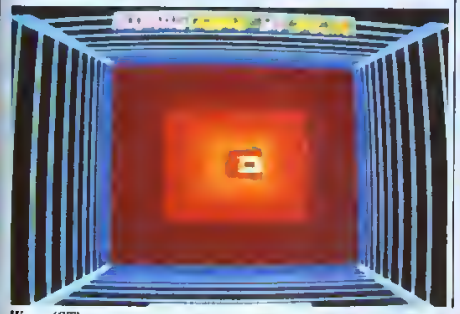
GAINSTAR

La compagnie vient d'annoncer la sortie pour février de **Herakles**. C'est un jeu d'arcade/aventure, dans lequel vous dirigez le héros grec. Votre but est de retrouver un objet magique que les dieux de l'Olympe ont perdu sur Terre. Cet objet doit être reconstitué, et ce sont donc douze morceaux qu'il vous faut chercher un peu partout. Le jeu ressemble visiblement à Targhan

Herakles (ST)

GRANDSLAM

Liverpool arrive bientôt sur Amiga, PC et ST. C'est encore un jeu de football, mais nous ne pouvons encore vous dire si ce dernier sera meilleur que Kick Off. Une affaire à suivre! **Warp** sera également bientôt disponible pour Amiga et ST. C'est un shoot'em'up avec des missions à remplir. Test complet le mois prochain.



Warp (ST)

Liverpool (ST)

HIDDEN TREASURE

Nous avons pu voir le nouveau produit des auteurs de Starray. Le nom actuel du jeu est **Randolph The Robot**. C'est un jeu d'arcade/aventure, dans lequel vous dirigez un robot qui doit aller de planète en planète pour combattre le mal. 32 couleurs, une animation très soignée, des armes supplémentaires à ne plus savoir qu'en faire, et pas d'éditeur en vue. Eh oui, le jeu n'a pas encore d'éditeur, mais ça ne devrait pas tarder.

Randolph The Robot (Amiga)

NINJA WARRIOR ARRIVE...
LES JOYSTICKS VONT TREMBLER!

Je ne peux vraiment plus m'en passer: JE ME FAIS PLAISIR

Je m'abonne à Génération 4

1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)
France: 225 francs
Europe: 285 francs
Reste du monde: 325 francs
2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)
+ l'autocollant grand format
+ 5 autocollants petit format
France: 475 francs
Europe: 595 francs
Reste du monde: 675 francs

Je choisis:
1 an O 2 ans O
T-shirt O CD laser O
France O Europe O Monde O

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210, Rue du Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM :.....
Prénom :.....
ADRESSE :.....
.....
VILLE:..... **CODE**.....

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire
☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

IMPRESSION

Dans la série des footballs, voici qu'arrive **Kenny Dalglish Soccer Match**, prévu pour Amiga, PC et ST début décembre.

INTERCEPTOR

C'est ce mois-ci que sortiront **Xenomorph** et **Dehut** sur Amiga, PC et ST. Test complet le mois prochain.

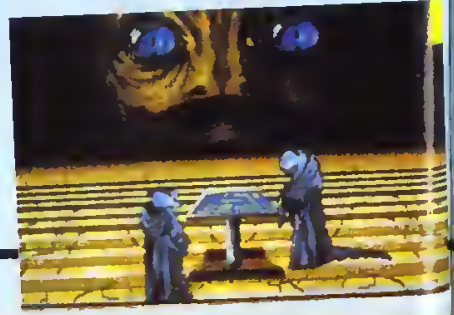
LOGOTRON

Après Bad Company, ce sera **Starblaze**, shoot'em'up en 3D, qui sera disponible le mois prochain. Trois jeux en 3D sont prévus pour bientôt. Le premier se nomme **Defender Of The Ground**, et ressemble à un Defender en 3D ! Deux autres produits, **Death Race 2000** et **Resolution 101** sont des simulations futuristes de conduite automobile avec des scénarios à la Mad Max. Les jeux sont prévus pour début 90.

Starblaze (ST)

Starblaze (ST)

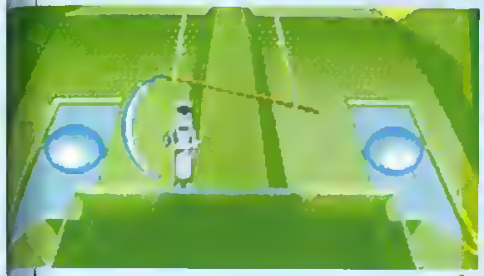
Starblaze (ST)



LUCASFILM GAMES

Quoi de neuf à la Lucasfilm Games? Eh bien **Battle Of Britain**, qui sera disponible en janvier ou février sur Amiga et ST, ainsi que **Loom** qui arrive sur PC. Rappelons que ce jeu d'aventure s'annonce non seulement d'un genre nouveau, mais également magnifique. Il est parmi les plus beaux jeux qu'on ait pu voir sur PC, alors on ose à peine imaginer ce que ce sera sur un Amiga ou un ST.

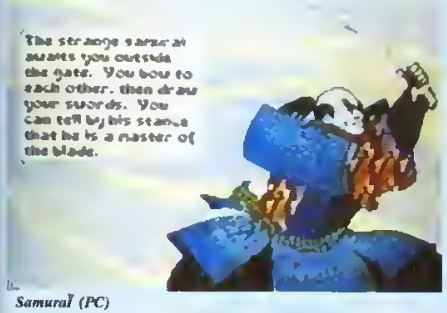
Loom (PC)



Loom (PC)

MICROPROSE

Sous le label Rainbird nous aurons très bientôt, pour Amiga, PC et ST, un jeu qui me semble devoir battre Sentinel au niveau de l'intérêt. Cela se nomme **Tower Of Babel**, et comptez sur nous pour vous en dire plus le mois prochain
Le prochain jeu Microprose sera **Samurai**, et à en voir les graphismes cela s'annonce excellent.

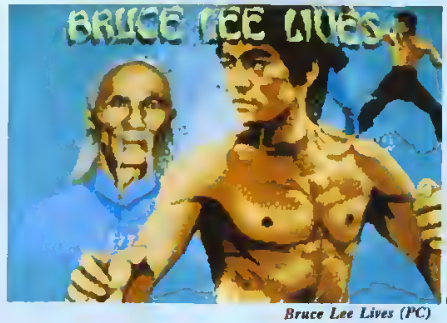


Samurai (PC)

MINDSCAPE

Star Trek V, prévu pour Amiga et PC dans un premier temps, arrive le mois prochain. Nous vous le présentons en Previews. Très prochainement aussi, nous aurons le droit à **Life & Death** sur Amiga et ST. D'autre part, il y aura également **Harley Davidson**, une course de motos, comme on aurait pu s'en douter. Prévu sur Amiga, PC et ST, les photos que l'on vous montre sont issues de la version PC.
Le mois prochain, nous aurons également **Bruce Lee Lives**, un jeu de karaté pas comme les autres. Vous pouvez en effet programmer les touches de fonction, pour qu'une simple pression effectue un ensemble de coups. Etonnant, non? Uniquement sur PC dans un premier temps.

Harley Davidson (PC)



Bruce Lee Lives (PC)

FIGHTER BOMBER

GRAND CONCOURS UBI SOFT

Jouez, Gagnez... et volez !!!

1er Prix
1 blouson de pilote
2e Prix
1 baptême de l'air
et plein
d'autres cadeaux
(maquettes
badges ...)

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

Concours UBI SOFT
organisé avec
GENERATION 4
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses
Date limite de participation
31 Décembre 89

QUESTIONNAIRE

1ère question : Quel est le premier pilote à avoir traversé la Manche ?
Rép. .....

2e question . Qui fût le premier pilote à passer le mur du son ?
Rép .....

3e question Quelle est la couleur du Bombardier "Bomber" sur la jaquette
Rép .....

Remplissez et retournez ce bon à GENERATION 4

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Tél .....

ATARI ST

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

AMIGA

SEVEN GATES OF JAMBALA

Fuyez les Caves de JAMBALA dans ce jeu d'aventure étonnant.
Vous devrez affronter un labyrinthe de Caves dans lesquelles se trouvent des habitants plus ou moins bons, des trésors, des puzzles, des sorts magiques et des écrans cachés. Si vous avez la chance de trouver les 7 pièces qui manquent à la boulette magique et d'atteindre la dernière ville vous aurez ainsi la chance de quitter le labyrinthe.
Un voyage fascinant de découvertes à travers un monde inconnu et fantastique.

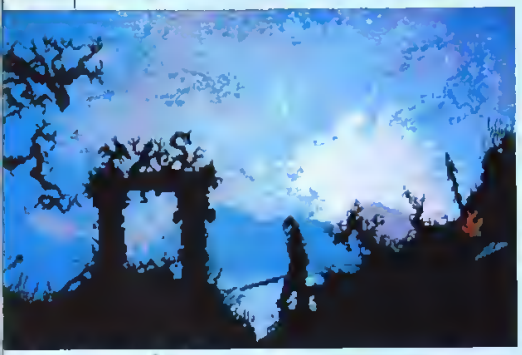
Disponible sur ST, Amiga, C64

THALION GRANDSLAM THALION

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél. 16 (1) 42 [illegible]

MIRRORSOFT

Voilà des gens qui ont tellement de produits en cours, que nous utiliserions une page complète uniquement pour les citer. Nous ne vous parlerons donc que de **Blade Warrior**, magnifique jeu d'arcade/aventure, qui sera disponible le mois prochain sur Amiga, PC et ST, et de **Omnicron Conspiracy**, un jeu d'aventure que nous présentons en Previews.



Blade Warrior (PC)

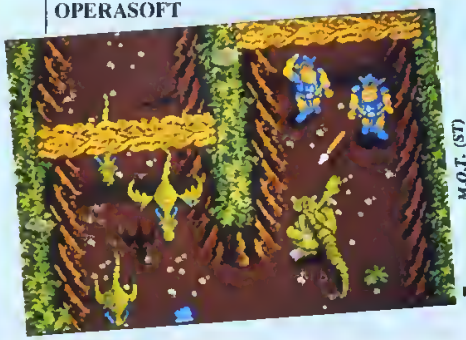
NOVAGEN

Damocles arrive! On vous le dit depuis deux ans, mais cette fois-ci c'est vrai, et nous avons même une préversion, que nous vous présentons en rubrique Previews! Le jeu devrait sortir fin novembre, et sera distribué en France par Coktel Vision.

OCEAN

Voilà des gens qui seront contents le mois prochain, puisque nous testerons **F29 Retaliator**, **Cabal**, **Lost Patrol**, **Chase HQ** et **Operation Thunderholt**. **Ivanhoé** lui, arrivera un peu après la bataille. On vous en présente plus sur Chase HQ, Operation Thunderbolt et Ivanhoé en rubrique Previews.

OPERASOFT



M.O.T. (ST)

Corsaires (ST)

Mot est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un extraterrestre un peu crade, alors que **Corsaires** est un jeu d'arcade dans le moode des pirates et flibustiers! Les deux jeux, disponibles sur PC, sortiront d'ici le mois prochain sur Amiga et ST, et seront donc testés dans notre prochain numéro.

ORIGIN

Désormais distribuée par Mindscape, la compagnie annonce toujours pour la fin de l'année la venue d'**Ultima V** sur Amiga et ST. En attendant, quatre produits seront disponibles d'ici le mois prochain.
Space Rogue est une simulation dans le genre d'Elite, mais avec visiblement beaucoup plus d'options et de possibilités. Le soft est prévu pour PC, puis Amiga et ST, et sera testé dans notre prochain numéro.

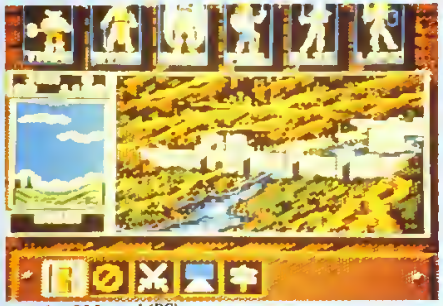
Space Rogue (PC)

Dans notre prochain numéro également, nous aurons le droit à **Omega**, qui est prévu pour les mêmes machines. Nous l'avons déjà sur PC, mais nous n'avons pas pu lire les 300 pages de doc complètement pour vous proposer un

Windwalker (PC)

médiéval-fantastique et Windwalker, la suite de Mercenaire, un jeu oriental d'aventure et d'arcade!

Omega (PC)



Knights Of Legend (PC)

PSYGNOSIS

Il se prépare des choses chez Psygnosis, qui vont venir révolutionner les jeux de 1990. Je ne vous en dirais pas plus, mais il vous suffit de regardez nos previews sur **Stryx**, **Infestation**, **Killing Game Show** et **Carthage** pour comprendre. Enfin, pas de panique! Le mois prochain, nous vous montrerons tout. Un seul indice: les fans de Dungeon Master vont être aux anges.

SIERRA-ON-LINE

Les nouveaux produits Sierra prévus pour Amiga, c'est-à-dire **Space Quest III**, **King's Quest IV**, **Leisure Suit Larry III** et **Police Quest II**, utiliseront un nouveau système dédié à la machine, et qui tirera parti de toutes les possibilités sonores de la machine. On nous promet des musiques superbes, des voix digitalisées et des animations plus fluides!

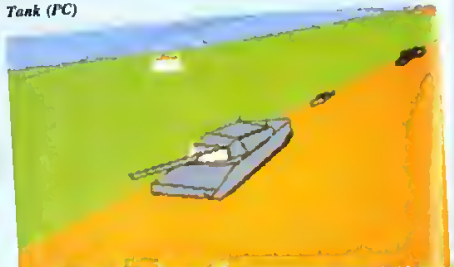
READYSOFT

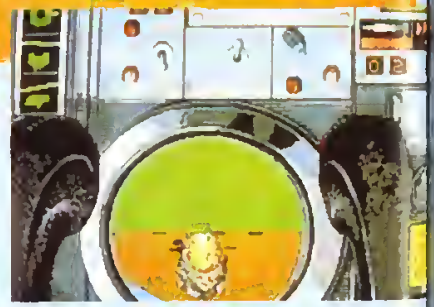
Space Ace arrive bientôt et sera testé le mois prochain. Cette suite de Dragon's Lair sera disponible sur Amiga, PC et ST!

SPECTRUM HOLOBYTE

Si **Vette** est actuellement en cours de développement sur Amiga et ST, c'est **Tank** qui est en train de se programmer sur PC. La sortie devrait s'effectuer en janvier, si tout va bien!

Tank (PC)





Tank (PC)

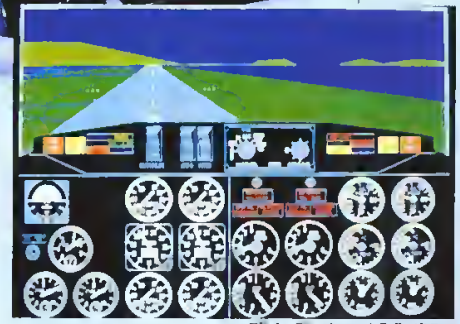
SSI

Sword Of Aragon (PC)

SUBLOGIC

Nous attendons maintenant **Flight Simulator Trainer** et **Flight Simulator A.T.P.**, qui doivent tous deux sortir prochainement sur PC. **Flight Controls I**, le véritable manche à balai pour les simulateurs Sublogic devrait également arriver rapidement pour Amiga, PC et ST.

Flight Controls I



Flight Simulator A.T.P. (PC)

VIRGIN

Double Dragon 2 et **Ninja Warriors** arrivent sur Amiga et ST. On vous présente les deux produits en previews.

TYNESOFT

Beverly Hill's Cop arrive ce mois-ci sur Amiga, PC et ST. Le jeu à l'air vraiment fabuleux, en particulier la

Joyeux Noël et Bonne Année

MiniMAX Plus

La carte intelligente!

Vous avez un AMIGA 500 équipé d'un FAT AGNUS....

Offre No 1

Une carte MiniMAX Plus (extensible à 2 MO) avec Clock, équipée de 1MO + la ROM Kickstart 1.3 + le BIG FAT AGNUS, le tout à un prix chouette de:

2 4 9 9 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de CHIP RAM et de 512 KO de FAST RAM... Super?

Vous avez un Amiga 500 disposant déjà du BIG FAT AGNUS et du Kickstart 1.3 .....

Offre No 2

Une carte MiniMAX Plus (extensible à 2 MO) avec Clock, équipée de 1.5 MO, à un prix Chouette de:

2 4 9 9 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de CHIP RAM et d'1 MO de FAST RAM! Bien?

Vous n'avez pas beaucoup d'argent mais désirez étendre la mémoire de votre Amiga 500 à 1 MO .....

Offre No 3

Une carte non-extensible de 512 KO avec Clock, à un prix Chouette de:

7 9 9 Frs + Port

Vous disposerez d'1 MO de RAM pour les jeux, le dessin! Chouette pas vrai?

Vous avez un Amiga 2000 .....

Offre No 4

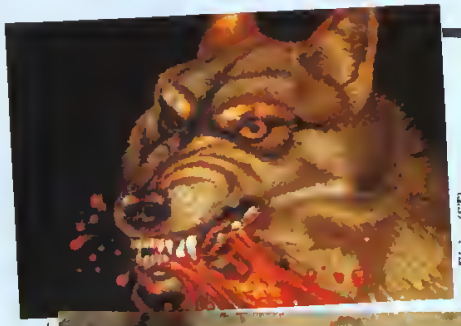
Une carte-mémoire de 2 MO extensible à 8 MO pour

345 8 Frs + Port

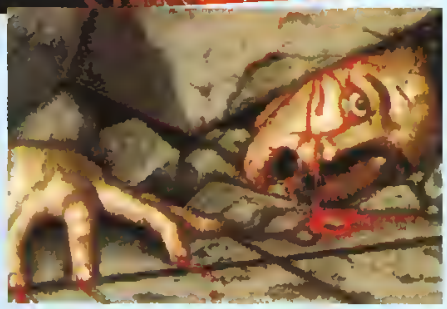
N'écoutez pas les corbeaux... nos produits sont chouette... En plus, pour chaque commande, nous remboursons ce journal si vous nous renvoyer son code-barre...

Bon de commande à renvoyer ou à recopier

Nom .....Prénom .....
Age.....Adresse .....
.....CP .....Ville .....
.....exemplaire(s) de l'offre n .....
Prix total ..... Frs Date .....
O Chèque joint (pas de frais de port) encaissement après délai légal
O Contre remboursement - frais de port et contre-remboursement en sus
Signature obligatoire (du représentant légal pour les mineurs).....
Je dispose de 7 jours pour résilier ma commande (lettre recommandée en AR)
Signature obligatoire (du représentant légal pour les mineurs) .....



Elvira (ST)



Elvira (ST)

Elvira (ST)

phase d'arcade en 3D qui est particulièrement impressionnante.
Elvira - Mistress Of The Dark, sera disponible également en décembre, et sur les mêmes machines. C'est le nouveau jeu des auteurs de Personal Nightmare, et cette fois-ci, cela mêle des éléments du jeu de rôle, tout en gardant les aspects d'aventure animee du premier jeu. Graphiquement superbe, nous l'attendons avec grande impatience...

US GOLD

Tiertex, les programmeurs de Strider, travaillent en ce moment sur l'adaption micro de **Dynasty Wars**, le superbe jeu Capcom se déroulant dans un Japon médiéval. Pendant ce temps, chez Arc Development, les programmeurs de Forgotten Worlds, on travaille sur **Crack Down**, un très bon jeu d'arcade signé Sega.

ARC

Cette compagnie s'occupe de distribuer les produits créés par Atari dans le monde entier, et est désormais distribuée en France. Si nous ne savons pas encore si **Borodino** sera disponible sur ST dans notre pays, nous savons que le second wargame du genre, **Armada**, le sera très prochainement. Il s'agit d'un wargame maritime reprenant les règles du jeu du même nom. Un autre produit, nommé **Enterprise**, est une sorte d'Elite, avec des phases d'arcade en plus.

MICRO ILLUSSION

Quatre nouveaux produits sortiront prochainement sur Amiga, PC et ST. **Flintstones** est un jeu d'aventure animé dans le genre des Lucasfilm, mais en beaucoup plus simple. Il faut dire que le sujet (le dessin animé Pierrafeux) vise plutôt les très jeunes!
Le second produit, **Johnny Quest**, est un jeu d'aventure/arcade, où l'arcade domine plus qu'autre chose. C'est basé sur un dessin animé américain méconnu chez nous.
Beaucoup plus drôle, voici **Scooby Doo**, un autre jeu d'arcade/aventure, qui reprend de manière très fidèle le dessin animé du même nom. Graphiquement réussi, le jeu paraît très sympa a jouer, et vise aussi bien un public jeune que ceux qui aiment ce type de jeu d'aventure.
Enfin, **The Jetson** est un jeu d'aventure très simple, une nouvelle fois basé sur un dessin animé américain.
Tous ces produits seront disponibles d'ici le mois prochain.

THALAMUS

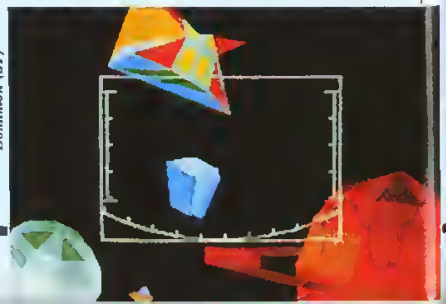
La compagnie spécialisée dans les jeux d'action sur 8 bits développe de plus en plus de jeux pour ST. Parmi ceux-ci, nous avons surtout retenu **Quest For Sharla**, un nouveau jeu d'aventure dans la lignée de Dungeon Master.

MICRODEAL

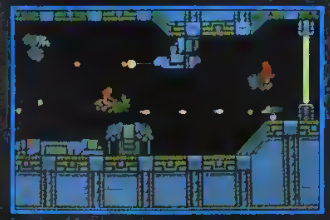
Rien de bien neuf, si ce n'est l'arrivée sous peu de **Goldrunner 3D**, le premier shoot'em'up entièrement en 3D.

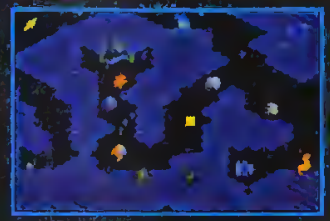
MISSION SOFTWARE

Cette nouvelle compagnie proposera bientôt pour Amiga, PC et ST, un jeu nommé **Dominion**. L'avantage est qu'il est possible d'y jouer jusqu'à 8 à la fois, en connectant autant d'ordinateurs que de joueurs. C'est un jeu dans le genre d'Elite, avec des graphismes en 3D formes pleines et des tonnes de scénarios. D'autre part, les mouvements du système solaire sont faits selon de véritables données. Voilà un produit qui promet!



Dominion (ST)





PSYGNOSIS

* Scrolling multidirectionnel ultra-fluide
* De tout petits personnages completement animés réalises par le graphiste du celebre Barbarian.
* Choix des armes
* Un écran de jeu très grand pour plus d'action!

Cette fois-ci, il faudra mettre toute votre énergie pour réussir. Ces robots revoltants ont finalement réussis à retourner leurs puissantes et atroces armes contre la race humaine.
Quelqu'un doit les arrêter avant que la situation ne devienne réellement désespérée! Ces assassins assoiffés de sang ne peuvent pas continuer à tout détruire à Dome City .. Qui sur Terre peut rétablir l'ordre et arrêter le massacre? Vous avez deviné .. C'est vous.
Heureusement, vous n'êtes pas vraiment comme tout le monde. Vous êtes STRYX, le produit de Project Alpha Secure, la plus méchante et la plus intelligente des machines jamais inventées, mi-homme, mi-machine.
Il faudra travailler dur et échapper aux hordes de creatures pour sauver les clés de Lifeforce.
Bon, STRYX, vous avez intérêt à récupérer votre jetpack car d'immenses robots vous pourchassent à travers le monde souterrain et complexe de Dome City. C'est une mission difficile et le temps passe très vite.

AMIGA / ATARI ST — **Photos d'écrans Atari ST**

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75

PSYGNOSIS
GAMES PEOPLE PLAY

LES COMPAGNIES FRANCAISES

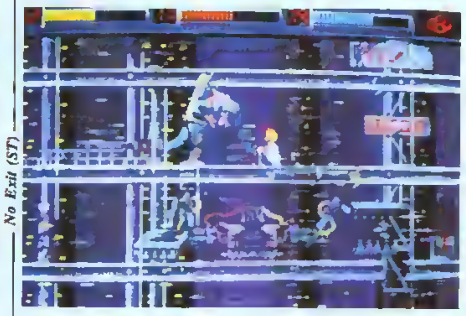
INFOGRAMES

Jumping Jack Son sera disponible prochainement sur Amiga et ST. On vous le présente d'ailleurs en rubrique previews. **E.D.** est un jeu d'action et d'exploration, dans lequel vous devez protéger et faire évoluer un petit lézard d'une race étrange dans un monde plein de dangers et de surprises.

Jumping Jack Son (ST)

TOMAHAWK

E.S.S., la simulation de gestion d'une entreprise de mise en orbite de satellites, sera disponible d'ici la sortie du magazine. Nous avons pu jouer à la version PC qui est très bien, et nous testerons ce logiciel sur Amiga, PC et ST.

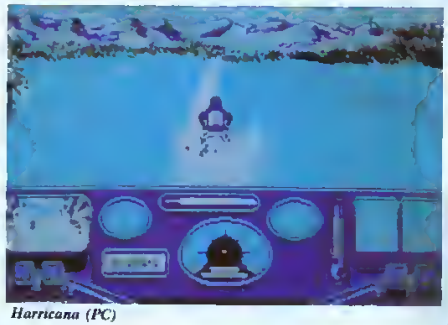


No Exit (ST)

LORICIEL

Tennis Cup est une simulation de tennis que nous vous présentons en previews. Le jeu sera en vente pour Noel sur Amiga et ST.

Super Skweek (ST)



Harricana (PC)

Un peu plus tard dans l'année viendra **Super Skweek**, une version améliorée du jeu de tableaux. Une des nouvelles options permet d'y jouer à deux simultanément ! Enfin, nous aurons également **Hurricana**, basé sur la traversée du Grand Nord au Canada

SILMARILS

En attendant la sortie de **Colorado**, nous vous proposons une nouvelle photo de ce logiciel d'arcade/aventure qui s'annonce très beau.

Colorado (ST)

UNE LAME DE TITANE UN COEUR D'ACIER

STRIDER

UN HOMME, UNE EPEE – UN MONDE LIBRE

"Strider c'est l'un des tous meilleurs jeux de l'année 1989." – AMSTRAD 100%.

"En course pour la meilleure adoptation de l'année." – GENERATION 4.

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. TEL:93427144

U.S. GOLD

GEN DOR

HITS

TOP TOP Micro NEWS TOP TOP

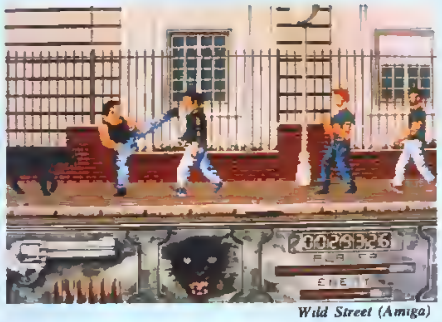
SPECTRUM Cassette
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

CAPCOM™

© 1989 Capcom Co. Ltd. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. Strider™ et Capcom™ sont des marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold.

TITUS

Wild Street, la version Titus de Vigilante sera disponible très bientôt. Le jeu est génial, superbe et magnifiquement animé. Bref, c'est selon nous le meilleur jeu du genre. On vous le teste le mois prochain



Wild Street (Amiga)

NEW-DEAL

On a trouvé le moyen de faire une erreur le mois dernier, en vous disant que **Kreeg** était un wargame. C'était plutôt raté puisqu'il s'agit d'un shoot'em'up pur et dur! Par contre, **The Few** est bel et bien un wargame basé sur la bataille d'Angleterre.

LANKHOR

Nous n'hésitons carrément pas à vous offrir une preview de **Maupiti Island**, le jeu d'aventure français le plus attendu du moment

16/32 EDITION

Trois nouveautés arrivent chez 16/32. **Necron: Aptor Quest**, qui est un jeu d'aventure médiéval/fantastique en français, se jouant entièrement à la souris. Attention, ce jeu n'a rien à voir avec Necron, qui lui a carrément été oublié. **Fourmi Story** est un jeu d'action assez simple, plutôt destiné aux jeunes, et qui comporte des graphismes vraiment drôles.

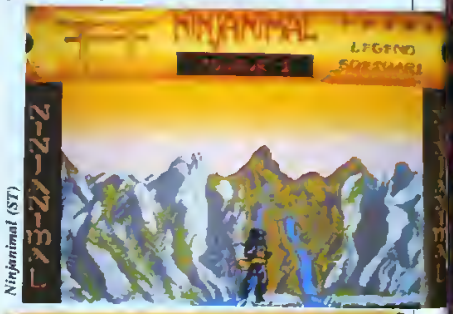
Fire Rescue (ST)

Fourmi Story (ST)

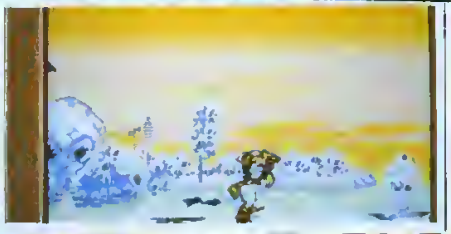
Enfin, **Fire Rescue** en est seulement à ses débuts, mais devrait être un produit complet, dans le même genre que Fourmi Story, c'est-à-dire avec des graphismes très sympa.

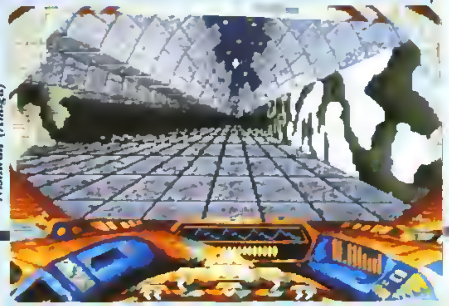
LEGEND SOFTWARE

Ninjanimal est un logiciel dont l'idée ressemble bien à Altered Beast. Vous dirigez un guerrier ninja dans un jeu à scrolling horizontal, où vous vous transformez en divers animaux en fin de niveau!
Quant à **Nishiran**, c'est un jeu de science-fiction complet et complexe, dans le genre de Dungeon Master. Autant dire qu'on attend plus de nouvelles avec impatience.



Ninjanimal (ST)





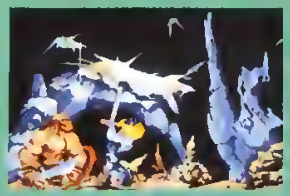
Nishiran (Amiga)

ARCADE COLLECTION
UNE COLLECTION RÉSERVÉE AUX AMATEURS DE SENSATIONS FORTES
Disponible sur :
ST : 319 F
PC 5¼ : 319 F
PC 3½ : 319 F
Également disponible sur CPC avec 4 JEUX SUPPLÉMENTAIRES
• Batty
• Maléfices des Atlantes
• 20.000 av. J.C.
• Traitement Bzzz
CPC K7 : 169 F
Disc : 219 F
ARCADE COLLECTION
NAVY MOVES
STAR WARS
STRIKE FORCE HARRIER
GAME OVER II
KARNOV
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

GRAND CONCOURS OCEAN

Pour ces fetes de fin d'années, la societé Ocean vous propose de gagner de fabuleux lots tels que des logiciels, des videos ou une mini borne d'arcade. Jugez donc par vous-même:

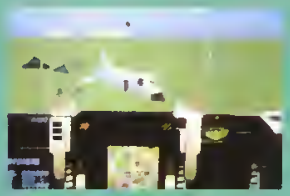
CABAL



IVANHOE

CHASE HQ

LES INCORRUPTIBLES



F29 RETALIATOR

LOST PATROL

1er prix: Le jeu d'arcade Cabal en mallette + trois jeux Océan parmi ceux proposes ci-dessus.
(Nota: la mini borne en mallette se présente sous la forme d'une petit console dans laquelle s'enfiche la véritable carte du jeu d'arcade de Cabal. Celle-ci possede une prise joystick et un cordon permettant de la relier à votre téléviseur).
2e-5e prix La vidéo des Incorruptibles + trois jeux Océan parmi ceux proposés ci-dessus
6e-15e prix Trois jeux Océan parmi ceux proposés ci dessus
16e-30e prix: Un jeu Océan parmi ceux proposes ci-dessus

Question n°1:
L'avion de F29 Retaliator est:
a) un biplan
b) un planeur
c) un jet

Question n°2:
Océan a déjà édité un jeu autre que The Lost Patrol basé sur la guerre du Vietnam, lequel?
a) Victory Road
b) Platoon
c) Rambo 3

Question n°3:
Dans Chase HQ vous pilotez une voiture, de laquelle s'agit-il?
a) une Ferrari
b) une Porsche
c) une Lamborghini

Question n°4:
Qui a fait la musique des Incorruptibles?
a) James Horner
b) John Williams
c) Ennio Morriconne

Question n°5:
Ivanhoé était un célebre guerrier, de quel peuple était-il originaire?
a) Vicking
b) Visigoth
c) Ivanois

Question n°6:
Le maximum de joueurs simultanés à Cabal est:
a) un
b) deux
c) six

BULLETIN REPONSE. A recupier sur carte postale uniquement et a renvoyer à GENERATION 4, 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS.

1)
2)
3)
4)
5)
6)

Nom:
Prénom:
Adresse:
Quelle machine possédez-vous?
Si je gagne, je désire (par ordre de préférence) les logiciels suivants:

HURIKAN

Vaux, présenté en previews dans un précédent numéro sera testé dans le numéro 18 de Génération 4. Le programme de Lauterie de Cybernoid est un mélange de simulation, dans le style d'Elite et d'arcade. C'est graphiquement impressionnant, avec un scrolling superbe. Vivement décembre!

DELPHINE

Un problème technique nous a obligé à rapporter la seconde partie de notre dossier Cinématique au mois prochain. Nous vous y présenterons donc le prochain Cinématique, et serons même aptes à vous parler des autres Cinématiques en production. La fin du concours sera donc également le mois prochain.

INFOMEDIA

Trois produits sortiront début 90. Ce sera d'abord **Rockstar** sur Amiga et ST en janvier, puis sur PC en février. **Explora 3** sera quant à lui pour mars sur Amiga et ST, avec une version PC en avril. Quant à Cars, présenté dans cette même rubrique il y a quelques numéros, sa sortie devrait s'effectuer aux environs de février/mars sur ST, puis Amiga et PC.

OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

SICEM Informatique PARIS 15EME

AMIGA	ATARI	AMSTRAD
AMIGA 500 3990 F	520 STE 3490 F	CPC 6128 (Unité centrale) 2400 F
AMIGA 500 + MONIT COUL.1084 6490 F	STE 520 +MONIT COUL. SC1425 5490 F	STATION AMSTRAD (TUNER TV, RADIO REVEIL, 15 JEUX, MANETTE DE JEUX, BUREAU INFORMATIQUE) PROMO= 1200 F
JEUX POUR	PORTFOLIO PC 2990 F	ADAPTATEUR PERITEL POUR CPC 450 F
AMSTRAD ATARI AMIGA AMSTRAD PC	PROMO!!! 520 STF 3000 F !	SICEM 85, Rue de l'abbé Groult 75015 PARIS Tél : 45 33 82 17 Métro : Vaugirard ouvert sauf lundi de 13h30-19h30 Samedi : 10h30-12h30 13h30-19h30
PRIX SICEM ! ! !	CALCULATRICES HP, TEXAS à des prix SICEM DISQUETTES 3 1/2, 5 1/4 ACCESSOIRES ETC	

VENEZ NOMBREUX ! ! !

INSPIRATIONS

A l'aube de 1990, difficile de dire qui inspire qui. La BD, le cinema, la musique, les jeux, la micro-informatique, les livres, la technique, tout semble s'entremêler et influencer les uns et les autres! C'est pourquoi nous avons décidé de reserver une partie du magazine à des choses qui ne sont pas toujours directement liées à l'informatique, mais qui l'influencent fortement. Attention! Que les grincheux n'écrivent pas en disant qu'Inspirations empêche d'autres rubriques de prendre plus de place! Cette rubrique termine le magazine et n'en emputera jamais une autre. Sa taille sera donc liee à l'actualité micro. D'autre part, nous ne recherchons pas à être complet dans chacun des domaines. Le seul but est de vous dire ce que nous aimons en dehors de la micro, et de vous faire découvrir rapidement de nouveaux horizons.

CINEMA

S.O.S. FANTOMES 2 (GHOSTBUSTERS 2)

de Ivan Reitman

COLUMBIA
Sortie le 13 décembre

De gauche à droite : Ernie Hudson, Rick Moranis, Harold Ramis, Sigourney Weaver, Bill Muray et Dan Aykroyd.

Il y a déjà cinq ans, qu'au détour d'une salle de cinéma, vous les avez rencontrés. Aujourd'hui, ils réapparaissent pour le malheur de tous les ectoplasmes new-yorkais et la joie de tous les mordus des effets spéciaux qui, une fois de plus, ne seront pas déçus. Mais peut-être avez-vous oublié Dana Barret (Sigourney Weaver), une jolie brune,

musicienne, aux prises avec un démon dans son réfrigérateur, Peter Wenkman (Bill Muray) ineffable dragueur, ou encore Ray Stantz (Dan Aykroyd), Winston Zeddmore (Ernie Hudson), et enfin Egon Spengler (Harold Ramis) scientifique des plus étranges. Eh bien! ce n'est pas une hallucination, mais bien l'équipe de SOS Fantômes qui ressurgit cinq ans après avoir sauvé New York de l'Apocalypse dans un épisode ô combien épique. Il n'y a pas que vous que cela laisse sans bras et sans voix!

THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse etait comparable à être dans une ruche d'abeilles.
C'est exactement ce que vous ressentez lorsque vous jouez avec *"Their Finest Hour - The Battle of Britain"*. Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siege tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.
The Battle of Britain possède toutes les caractéristiques applaudies chez *Battlehawks 1942*, la précédente simulation aérienne de Lucasfilm.

LE RÉALISME EST CARREMENT INCROYABLE

Des que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain*.

La meilleure façon de connaître la RAF est d'être artilleur dans la Luftwaffe

Revivez vos combats de n'importe quel angle -même du point de vue d'une bombe

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRÂCE AU MAGNETOSCOPE INTÉGRÉ

Vous voulez montrer à vos copains comment vous avez abattu *Flying Pencil* grâce à votre tir dévie ?
The Battle of Britain vous permet de sauvegarder sur disquette vos combats les plus memorables et les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image.

VIVEZ LE COMBAT DES DEUX CÔTES

Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans votre légendaire Spitfire. Ou alors, testez vos compétences aux commandes de l'ennemi juré de Spitfire, le redoutable Messerschmitt 109. Du haut de votre Stuka hurlant, réduisez en poussière des installations au sol. Ou encore, volez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dornier Flying Pencil, ou Heikel Spade.
De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : detruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifierez vous le cours de l'histoire ? Et si vous n'aimez pas le hasard, *The Battle of Britain* vous permet de changer de camp.

Pour faire monter votre taux d'adrénaline, nous avons ajouté tout une cacophonie de sons : vrombissement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitruantes.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

Disponible sur PC
Prochainement sur ST et Amiga

LUCASFILM GAMES

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Aujourd'hui, nos héros se sont tous reconvertis dans des jobs minables, où ils ne sont plus que l'ombre d'eux-même. Pourtant le surnaturel, lui, ne s'est pas défilé, toujours vaillant, il n'attend qu'un prétexte pour refaire surface, et de nouveau submerger cette bonne vieille grosse pomme (Big Apple).

LE COMMISSAIRE - Chaque homme en uniforme est dehors. Je n'ai pas assez d'hommes. Même les auxiliaires féminines font la chasse aux fantômes.
UN OFFICIEL - En plus, il y a cette carapace sur le Musée d'Art. On ne peut même pas l'ébrécher.
HARDEMEYER - Vous avez essayé la dynamite?
LE MAIRE - No comment.
L'OFFICIEL - On a tout essayé.
LE MAIRE - Qu'est-ce qui passe? C'est dingue, dehors.
HARDEMEYER - On s'en occupe.
LE MAIRE - Super. Pendant que vous vous en occupez, moi je vais passer dans l'Histoire comme le maire qui a laissé New York sombrer dans le sixième cercle de l'enfer. Bon. On n'a pas le choix. Appelez les Ghostbusters!

Mais pas de panique, la raison reviendra aux fonctionnaires et administrateurs de cette mégapole, devant l'ampleur du chaos, ils redonneront leurs lettres de noblesse aux Ghostbusters, après quand même quelques mailles à partir avec la justice.

LE JUGE - Avant de commencer cette audition, je veux que tout soit clair. La justice ne reconnaît pas l'existence des fantômes, et j'ajoute que je n'y crois pas non plus. En conséquence, je ne veux pas entendre parler de fariboles sur les gobelins, les esprits et les démons. Nous nous bornerons aux faits. Compris?
WINSTON - Waooo! Très large d'esprit, le type!
SPENGLER - Ouais, on le surnomme "Le Marteau".
STANZ - Que pouvons-nous faire? Nous sommes entre les mains de notre avocat, maintenant.
LOUIS (l'avocat). - Je suis certain que vous faites une grosse erreur, les gars. Je suis spécialisé en droit fiscal! J'ai eu mon diplôme aux cours du soir.
STANZ - Pas de problème, Louis. On nous a arrêtés la nuit.
LOUIS - Votre Honneur, Mesdames et Messieurs du ... du public, je ne crois pas que mes clients puissent être qualifiés d'escrocs. Une fois, j'ai été changé en chien, et ils m'ont dépanné. Voilà. Merci.

... et le milieu psychiatrique...

STANZ - Comme je vous l'ai expliqué, nous pensons que l'esprit d'un tyran moldave du XVIIe siècle est vivant, et se terre dans une toile du Musée d'Art de Manhattan.
LE PSYCHIATRE - Mmm. Et y a-t-il d'autres toiles qui recèlent de mauvais esprits?
SPENGLER - Vous nous faites perdre un temps précieux. Il draine son énergie en un courant de plasma psycho-magnétherique sous la ville.
LE PSYCHIATRE - Parlez-moi du plasma.

WINSTON - C'est un phénomène puissant. On a réussi à faire danser un toasteur avec.
LE PSYCHIATRE - Un toasteur?
WINSTON - Et une baignoire a tenté de dévorer un bébé.
LE PSYCHIATRE - Une baignoire?
WENKMAN. - Ne regardez pas. Ces gars-là sont cinglés.

Ghostbusters fut l'une des comédies les plus loufoques et rentables de l'histoire d'Hollywood, et a rapporté 200 millions de dollars; un numéro 2 s'imposait par conséquent (vous auriez fait quoi, vous!)

UBI SOFT, COLUMBIA PICTURES et GENERATION 4 proposent

GRAND CONCOURS

GHOSTBUSTERS II

ACTIVISION

Gagnez de très nombreux lots: 10 T-Shirts Ghostbusters II, 15 badges, 20 grandes affiches du film, 25 petites affiches du film, de nombreuses places de cinéma, des autocollants... Il suffit de répondre aux questions suivantes:

1) Quel est le réalisateur du film GHOSTBUSTERS II?
a) Ivan REITMAN
b) Stanley KUBRICK
c) Steven SPIELBERG

2) Qui a réalisé les effets spéciaux du film?
a) Industrial Light &Magic (ILM)
b) Special Effects Creation (SEC)
c) Natural Sounds & Pictures

3) Quelle est le nom de l'actrice principale du film?
a) Grace Jones
b) Meryl Streep
c) Sigourney Weaver

4) Avant de reprendre leur boulot de chasseur de fantômes, que faisaient Peter Venkman, Ray Stantz et Winston Zeddemore?
a) Les clowns dans les surprises parties.
b) Dresseurs de chiens dans le nord de New York.
c) Exposées dans un grand garage de New York.

5) Un des acteurs du film est réalisateur le scénariste de GHOSTBUSTERS II, de qui s'agit-il?
a) Bill MURAY
b) Dan AYKROYD
c) Harold RAMIS

6) Quelle est la marque de la voiture des Ghostbusters?
a) Une Ford T
b) Une Buick
c) Une Cadillac

Vous êtes coincé? Vous hésitez sur une question? Qui appelez-vous? 3615 SOS FANTOMES!

BULLETIN REPONSE à recopier sur carte postale soigneusement et à renvoyer à:
GENERATION 4, 20 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS

1) 2) 3) 4) 5) 6)

Nom:
Prénom:
Adresse et N° de tél:

Le grand intérêt de ce film réside dans les effets spéciaux Ivan Reitman, le réalisateur, a choisi de faire appel à Industrial Light & Magic, la compagnie fondée par George Lucas. Dès les premières ébauches du scénario, Dennis Muren, l'un des spécialistes de ILM, a été mis à contribution. "Les Créatures" devaient être vaporeuses, être très mobiles, et changer de forme en s'étirant ou en se contractant. On y a passé un bon moment ." En faisant quoi, "Ah, ça, c'est mon secret ." répond Muren
Et pour les plus exigeants, voici la traduction de la chanson de Ray Parker Jr, tube qui a fait le tour du monde lors de "SOS Fantômes" et qui revient aujourd'hui en force:

Ghostbusters!	Ghostbusters!
There's something strange	Y a quelque chose d'étrange
In the neighborhood	Dans le quartier
Who you gonna call?	Qui on appelle?
Ghostbusters!	Les Ghostbusters!
There's something weird	Y'a quelque chose de bizarre
And it don't look good	Ça a l'air mauvais
Who you gonna call?	Qui on appelle?
Ghostbusters!	Les Ghostbusters!

LE GRAND JEU...

Le jeu basé sur Ghostbusters 2, édité par Activision, sera en vente en France peu avant la sortie du film. Les programmeurs ont employé de gros moyens pour que le produit soit un réussite. Quatre disquettes sur ST et deux pour Amiga, voilà qui vous donne une idée de l'ampleur des dégâts. Il faut avouer qu'ils n'ont pas hésité à avoir une présentation très chouette, avec la musique digitalisée du film. En plus de cela, le jeu raconte l'histoire entre chaque phase d'arcade, illustrant le tout par des photos digitalisées très réussies. Côté jeu, trois jeux d'arcade reprennent les trois passages les plus importants, si ce n'est que les jeux sont ici plus "agités" que les passage en question. Côté graphisme, en dehors des digitalisations des acteurs principaux, on retrouve tous les fantômes délirants du film. Bref, si avec cela le joueur n'est pas content de cette adaptation, c'est qu'il est bien difficile.

Après Indiana Jones et Batman, Ghostbusters 2 arrive à point pour montrer que les jeux basés sur des films ne sont pas toujours dénués d'intérêt.

Sophie Dumas et Stéphane Lavoisard
Tous nos remerciements à la Columbia, Anne Lara, Activision et Ubi Soft.

GRAND CONCOURS MICROÏDS

(Seconde partie)

Eagle's Rider n'étant toujours pas sorti, nous vous communiquons néanmoins la suite des questions et vous accordons un nouveau délai pour vos réponses. Vous pouvez nous renvoyer vos bulletins réponse jusqu'a la fin janvier. Nous vous rappelons la liste des lots:

1er et 2 ème prix: Un séjour au Space Camp de Patrick Baudry d'une semaine (pour les moins de 18 ans) ou d'un week-end (pour les adultes).
3e-7e prix: 3 logiciels Microids
8e-15e prix: 2 logiciels Microids
16e-20e prix: 1 logiciel Microids
21e-30e prix: un poster Microids

Questions du mois de décembre

Subsidiaire

BULLETIN REPONSE. A recopier sur carte postale uniquement! A renvoyer à GENERATION 4, 210 rue du Feauboug Saint-Martin, 75010 PARIS.

1)	2)
3)	4)
5)	6)
7)	8)

Question subsidiaire:

Nom:
Prénom:
Adresse:
Numéro de téléphone:
Quelle machine possédez-vous?

PREMIER JEU LIVRE AVEC
LA CARTE MV16
(16 voix sur votre ST)

BAT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Disponible sur ATARI ST

INTERET : 98%

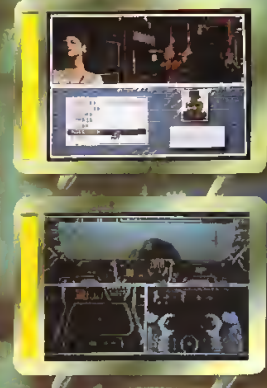
SUPER STAR
MICRO MAG
NOVEMBRE

Depuis qu'il a att... la rédaction ... le centre de tou... Ubi Soft nous ... fiche un (beau) co... élabore. Doc Amiga en est malade.

MICRO NEWS

GEN DOR GÉNÉRATION 18/20 MICRO MAG

D.L



Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des ...ns obtenus, est supérieure à ce que le ST pouvait ...ire de mieux. Le système de jeu permet en plus ...'effectuer un nombre incroyable d'actions différen...s. J'ai particulièrement apprécié le petit module de ...rogrammation, qui permet d'éviter de faire 36 fois ...s mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du ...énario de ce soft, là encore, c'est à la fois original ... passionnant. Un soft qui ne peut que plaire!

GÉNÉRATION 4 n° 16

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 48 98 99 00

SOUS LES ARCADES

Peu de nouveautes ce mois-ci, mais le seul produit nooveao est géant.

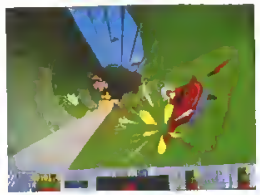
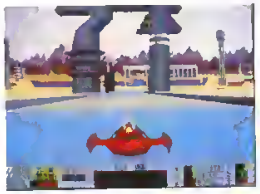
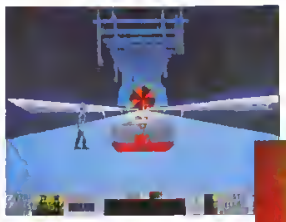
S.T.U.N. RUNNER

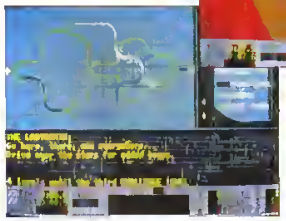
ATARI

Après Hard Drivin, oo pouvait penser avoir tout vu au niveau de la 3D. Eh bien non! S.T.U.N. Runner vient nous montrer qu'il était possible de faire encore mieux, et ô combien! Le nom du jeu est celui d'une machine du 21e siècle, capable d'atteindre les 1200 km/h! Vous l'aurez donc compris, S.T.U.N. Runner est un jeu de vitesse. Le but est de voyager le plus vite possible de manière à terminer chaque circuit à temps. Bien sûr, des vagues d'ennemis sont là pour vous en empêcher, mais vous disposez fort heureusement de quelques possibilités. Par exemple, les zones oranges vous permettent d'atteindre l'hypervitesse et d'être ainsi invincible durant quelques secondes. En plus de vos lasers, vous disposez d'une arme très spéciale, les "Shockwaves", une arme hallucinante qui détruit tout sur son passage! Enfin, de temps en temps, vous participez à des challenges, où vous devez faire preuve de beaucoup d'agilité, aussi bien en conduite qu'en tir.

Mêlant de manière magnifique la 3D et les sprites, S.T.U.N. Runner est le plus beau jeu d'arcade du moment. A ne pas manquer!

Note: 10/10



OFFRE N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.

65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port

LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

50 cm de long x 15 cm de haut: 10 ff l'unité
17cm de long x 12cm de haut: 1,50 ff l'unité

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

OFFRE N°2

☆ LE PACK D'ENFER ☆

❒ N°1 ❒ N°2 ❒ N°3 ❒ N°4 ❒ N°5 ❒ N°6
❒ N°7 ❒ N°8 ❒ N°9 ❒ N°10 ❒ N°11 ❒ N°12
❒ N°13 ❒ N°14 ❒ N°15 ❒ N°16 ❒ N°17 ❒ N°18
❒ N°19 ❒ N°20 ❒ N°21 ❒ N°22 ❒ N°23 ❒ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer,la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

OFFRE N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°.

reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).

le CD laser des musiques des "Voyageurs du temps"

65 ff l'unité (port compris). **SUPER !!**

3 MANETTES EN UNE SEULE

OFFRE N°4

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 Ff +15ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.

Super Nouveau Chouette Facile

C'est possible...

	Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1	1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-shirts Grand autocollant ❒ Petit autocollant ❒		80 165 10 1,50	
2	Le Pack du siècle		270	
3	La rel. GEN 4 ❒/ CD ❒		65	
4	Le Track Ball 3.0		360	
	TOTAL GENERAL			

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous.
Petit ❒ x... Moyen ❒ x... Grand ❒ x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....
Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

Nouveautés Boutique

LOGICIELS AMIGA

Une sélection des meilleurs programmes du domaine public, du graphisme aux utilitaires en passant par les jeux, de quoi satisfaire les plus exigents
AMIGA SHOW 1 75F
AMIGA SHOW 2 75F
AMIGA SHOW 3 75F
AMIGA SHOW 4 75F
AMIGA SHOW 5 75F
AMIGA SHOW 6 75F
AMIGA SHOW 7 75F
AMIGA SHOW 8 75F

Des démos à gogo comme s'il en pleuvait, à voir absolument!
COMPILATION 1 75F
COMPILATION 2 75F
COMPILATION 3 75F

Révez devant ces images digitalisées de superbes créatures dénudées !
ANAMITES 50F
STARS DU X 50F
TAHITIENNES 50F
GROS PLANS 50F
ECRAN AMIGA 50F

Cette disquette contient toute une panoplie de gags que nous ne décrirons pas C'est plus amusant de les découvrir soi-même
AMIGAGS 75F

Une foule d'utilitaires graphiques de toutes sortes qui vous permettront de réaliser de superbes dessins N'attendez plus pour exprimer votre talent créatif !
UTILITAIRES GRAPHIQUES 1 75F
UTILITAIRES GRAPHIQUES 2 75F
UTILITAIRES GRAPHIQUES 3 75F
AFFICHAGE 75F
AMICONES 75F
CREATION DESSIN 75F
RAY TRACING 75F
SLIDES 75F
TRAITEMENTS 75F

Dirigez Nibbly, le ver de terre, à travers un labyrinthe infernal parsemé de friandises Peut-être préférez-vous prendre le volant d'une jeep et traverser un desert hostile, jouer au backgammon ou faire des cartons sur des extra-terrestes menaçants, alors c'est la compilation AMIJEUX 1 qu'il vous faut
NIBBLY 75F
AMIJEUX 1 75F

Des utilitaires de programmation et de bureautique sans oublier un exélent anti-virus
ANTIVIRUS 75F
BUREAUTIQUE 75F
UTITLITAIRES CLI 75F
UTILITAIRES TEXTE 75F
UTILITAIRES DIVERS 75F

Pour de plus amples renseignements sur les logiciels consultez notre catalogue paru dans le numéro 13 de GENERATION 4 et le numero 32 de ST MAGAZINE. Le catalogue est disponible contre 10F en timbres, CCP, mandat ou chèque bancaire, remboursable au premier achat (n'oubliez pas de mentionner votre adresse).

LES NOUVAUTES

"ASSEMBLEUR N°1" *Pour Amiga. 75 francs*
Cette disquette contient les codes sources en assembleur et les codes objet des programmes donnés dans les numéros 9, 10, 11 et 12 de Génération 4. Les codes source sont prévus pour être assemblés avec le Kaska sauf "SPRITES.S" qui a été réalisé avec le DEVPAC V 2.00, néanmoins vous pourrez facilement les adapter à un autre assembleur Les sources contiennent à présent une routine STARTUP qui permet de rendre la mémoire lors d'un appel du WORKBENCH Seuls les programmes ROTATE S, PLANS Set SPRITE.S sont légèrement différents de ceux donnés dans lesarticles car ils contiennent à présent les routines SAVE ALL et RESTORE ALL qui permettent de quitter les programmes sans provoquer la colère du grand GURU Toutes les directives nécessaires à l'assemblage (le plus souvent les RI du Kaska) sont indiquées en commentaires au début des sources.

"ATABASE" *Pour ATARI 1040 et MEGA ST Monochrome uniquement 250 francs.*
D'utilisation rapide et simple, ATABASE offre toutes les fonctionnalités que requiert l'usage d'une base de données unique Outre la création de masques, la saisie et la suppression d'enregistrements, cette base permet aussi les tris, l'impression de listings et d'étiquettes, l'indexation ascendante et descendante, la visualisation des informations sous forme de graphiques barres ou secteurs ainsi que l'exportation et l'importation de données en provenance d'autres logiciels ou systèmes d'exploitation tel que MS-DOS, avec la possibilité de fusionner plusieurs fichiers en un seul Que demander de plus pour gérer sa cave à vins ou sa collection de livres..

"8 AMERICAIN" *Pour ST tous modèles. Couleur uniquement. 1 joueur 75 francs*
Il existe de nombreuses variantes du 8 AMERICAIN, celle qui vous est proposée se joue avec 32 cartes contre l'ordinateur Vous avez au départ une main de 6 cartes que vous devez jetter au plus vite car le vainqueur est celui qui a épuisé son jeu le premier Mais attention, car si l'adversaire pose un as, vous devrez piocher 2 cartes, à moins que vous ne disposiez vous aussi d'un as, auquel cas c'est l'ordinateur qui ramassera 4 cartes et ainsi de suite. Vous pouvez également rejouer si vous jettez un dix, ou changer de couleur si vous avez un 8 Des heures de batailles acharnées en perspective pendent vos longues soirées d'hiver !!

"PUNCHS 1er volume". *Pour ST tous modèles Toutes résolutions 75 francs*
Soit un Tonton Punch, soit des lecteurs de ST Magazine complètement feignasses Que va faire l'un pour satisfaire les autres, sachant qu'il y a plus de 150 listings à taper? Ont été sauvegardés tous les Punchs déjà publiés et d'autres inédits, tous commentés pour indiquer la configuration et la version du GfA nécessaires, et classés selon le domaine d'application (graphisme, musique, jeux, utilitaires). Facile, cette disquette l'est, il suffit de MERGER les listings. Indispensable, elle l'est aussi, je veux.

"Système Diffuseur Peritel"
Cet appareil permet le raccordement de 4 périphériques en péritélévision (ex : Canal +, magnétoscope, micro-ordinateur . .) sur la prise unique du téléviseur. Chaque appareil étant relié à une entrée à l'arrière du système, la sélection des sources s'effectue en façade par un clavier à 4 touches. **Disponible à la Boutique au prix de 400F TTC.**

BON DE COMMANDE

PRODUITS	QTE	PRIX
FRAIS DE PORT (disquettes 15 francs, autres voir indications)		
NET A PAYER		

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
LIBRAIRIE PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg St MARTIN
75010 PARIS

J'ai connaissance du fait que certains produits ont une notice ou un ecran en langue anglaise et je desire les acquerir. Veuillez expedier ma commande à l'adresse suivante

NOM:
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL:
VILLE
DATE / /1989
SIGNATURE: (celle des parents pour mineurs)

CI-joint mon reglement à l'ordre de PRESSIMAGE
☐ Chèque
☐ C C P
Etranger nous consulter

L'ACTUALITE DU JEU

Cette partie remplace Gen4 & Jdr, disparu depuis quelques temps des sommaires de Génération 4. Nous vous présentons les jeux récents qui nous ont plus, quel que soit leur type.

LE GN

Qu'il était chouette ce temps où nous jouions "aux Gendarmes et aux Vuleurs", "aux Cuw-boys et aux Indiens" dans l'insouciance et la bonne humeur. Hélas! tuut cela est bel et bien fini... Pas du tout! Que les grands se rassurent, le vide est désurmais comblé: un appelle ça "faire une partie de jeu Grandeur-Nature". C'est nuuveau (enfin presque) et ça fait un tabac. Pour tout vous dire, une partie de GN est aux grands ce que les parties de G&V, de C&I sont aux petits. Dernière folie ludique en vogue, l'équipe de Gen4 se devait de vous mettre au parfum.

"LE GRAND JEU"

Les ingrédieots restent les mémes: oo incarne un personnage, on court, on traque, on s'bat, on résoud des énigmes. Le but ne change pas: S'A-MU-SER. La différence réside dans la disproportion des moyens mis en oeuvre, le nombre et l'âge des participants. Une partie de GN dure en moyenne 2 jours (certaines jusqu'à uoe semaine!). Le scénario est beaucoup plus travaillé. Des décors sont construits pour l'occasion, costumes et maquillages sont fignolés, les armes fabriquées en série. Certaines associations vont jusqu'à enrôler des acteurs professionnels, des spécialistes en effets spéciaux, voire des cascadeurs! Là, c'est du grand Art.. Le nombre de joueurs suit aussi ce gigantisme. Eo moyenne une centaine par partie, il peut atteindre 300 voire beaucoup plus! L'âge? de 7 à 77 ans, la moyenne étant aux environs de 20 printemps.

HOW MUCH?

Des parties de GN, il y en a pour toutes les bourses. En règle générale, l'inscription tourne autour de 250F par joueur pour un week-end de jeu. Mais elle peut atteindre 2500F si ce n'est plus! Rassurez-vous, c'est plutôt rare et on ne s'amuse pas forcément plus.

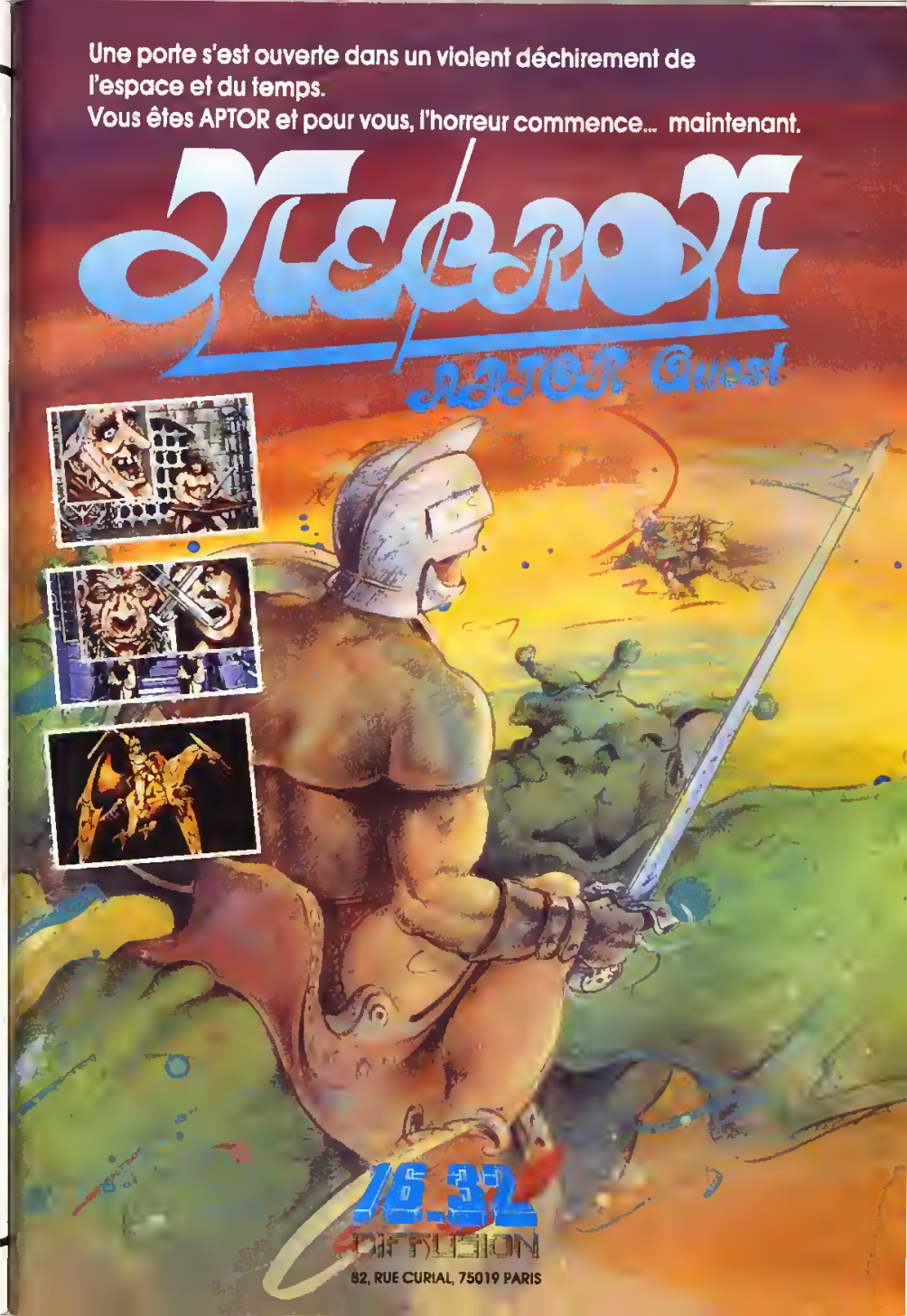
ACTION OU REFLEXION?

Les deux. Il y en a pour tous les goûts. Cela va du GB-baston (les époques médiévales ou futuristes sont toutes indiquées, dans les premières, on se bat à coups d'épée, dans les secondes à coups de pistolet-laser) au GN-enquête (les époques de prédilection pour ce genre plutôt cérébral: le 19e et le 20e siècle).

OU JOUE-T-ON?

N'importe où. Les forêts sont tout à fait appropriées pour les GN médiévaux. Tandis que pour un GN policier, les villes représenteront de meilleurs terrains de jeu. Attention! Ceux qui décideraient de faire un GN policier (de leur propre initiative) dans une ville, doivent impérativement prévenir les autorités concernées. Je m'explique: avenue des Champs-Elysées se déroule uo GN policier. Personne n'est au courant mis à part les joueurs. Dédé la Fouine (un joueur) retrouve Frank Napolitano (un autre joueur mais d'un camp adverse). Il dégaine son flingue (à pétard) et descend le pôvre Franki qui s'écroule (acteur oblige). Un C.R.S. était là (seulement lui, c'est un vrai!). Aie, aie, aie. Je préfère ne pas imaginer la suite. Donc, à moins d'en faire un dans votre jardin ou votre maison, il vaut mieux dans uo premier temps participer à ceux organisés par les associations qui, elles, sont au courant de tous ces détails. Après, vous verrez. Dans tous les cas, amusez-vous bien!!!

Une porte s'est ouverte dans un violent déchirement de l'espace et du temps.
Vous êtes APTOR et pour vous, l'horreur commence... maintenant.



MAINTENANT, DU LIVE!

9 septembre 89, 10 h du matin.
Dépêchée par mon rédac' en chef pour assister à un GN, je fonce sur l'autoroute du Soleil en direction de Fontainebleau. C'est là-bas, dans la forêt, que tout va se jouer! L'association organisatrice, Clepsydre, ayant choisi l'époque médiévale-fantastique : combats, magie et monstres m'attendent. Excitant week-end en perspective!

Pour les joueurs, nous sommes le 19 avaimbre de l'an 456, dans l'inquiétante forêt de Samarcande. Ils sont 180 ce matin à s'être rassemblés sur le parking du petit village de Reclose. Une certaine excitation règne. "Normal", me répond une fille à qui j'avais fait la remarque, ça fait plus d'un mois qu'on a tous reçu notre feuille de perso, un mois qu'on s'y prépare, un mois qu'on attend ce moment avec impatience!" Cathy est étudiante en droit. C'est son troisième GN. Elle joue une prêtresse guerrière du nom de Kashom. Sa mission: entraîner les 14 autres membres de son clan à s'emparer d'un anneau d'or, objet magique qui leur donnera la puissance suprême... Elle a déjà élaboré son plan: "Je leur fais part de notre quête... à moi de les convaincre pour les disperser par petits groupes à la recherche de renseignements, ensuite, on avisera..."
Tous les joueurs se sont déguisés. Le résultat, super! On se croirait sur le tournage d'un film d'Heroic Fantasy. Il y a de tout: des barbares vêtus de peaux de bêtes, des mages en robes mystiques, des brigands à la mine patibulaire, des prêtres, des guerriers, des mendiants, des chevaliers, des princesses... mais pas un seul monstre à perte de vue! Forcément, ils sillonnent déjà la forêt en tous sens, à la recherche de chair fraîche...
Un attroupement attire mon attention. Ici, on distribue les armes. Elles ont une grande importance dans le jeu. Car, en ces temps reculés, la seule loi qui prévaut, magie mise à part, est celle du fer. Rassurez-vous, la mousse remplace le métal. On ne risque rien. Chaque joueur en possède au moins une, au même titre qu'il a un nombre de points symbolisant le potentiel de vie de son perso. Kashom en a 12: à chaque fois qu'elle sera touchée par une arme, elle se retirera 1 point. Parvenue à zéro, elle "mourra". Mais, don't worry, il suffit de trouver un prêtre, un rebouteux... pour revenir à la vie. Seulement, vous risquez fort d'avoir à servir votre sauveur; alors mieux vaut "prévenir" que guérir!
La diversité des armes est étonnante: dagues, épées courtes, longues, à deux mains, masses, bâtons de guerre, haches, lances, arbalètes (mais oui!). Et ce n'est pas fini, toutes n'ont pas la même couleur. La plupart sont grises (normales, elles ôtent un point de vie par touché); certaines sont vertes fluo (magiques, elles ôtent deux points de vie par touché). Quant à celles de couleur noire, attention! Elles vous achèvent du premier coup, quels que soient vos

points de vie restant Je ne vous parlerai pas des bleues qui sont les seules à pouvoir détruire les démons. .
Midi sonne Il y a de l'électricité dans l'air Tout le monde est paré La partie peut enfin commencer. Il était temps! Car çà et là des combats éclataient "histoire de tester les armes" (humm...). 12h10, plus un chat sur le parking Tous se sont enfoncés dans les profondeurs de la forêt de Samarcande, où les attend tout un monde plein de sorciers, de monstres, de mystère et d'aventure. Pour ma part, j'ai un p'tit creux. Je décide donc de partir en quête de l'auberge. Cinq minutes plus tard, me voilà attablée devant un gros morceau de cake et un verre de jus de fruit Sans la générosité de l'aubergiste, je serais en train de brouter des racines car, accrochez-vous bien, il existe une monnaie en vigueur: le kriell. Dans le jeu, rien n'est gratuit Tout se vend, tout s'achète: nourriture, armes, bouchers, lanternes pour la nuit Si vous êtes fauché, à vous de vous débrouiller volez, dépouillez, engagez-vous, vendez des renseignements, vrais ou faux, peu importe, money is money, isn't it? Seuls le p'tit déj' et le déjeuner du lendemain vous sont offerts Comme c'est pas toujours Byzance, prenez la précaution d'apporter les rations de survie, ce que j'ignorais! Normal, c'est mon premier GN.

L'auberge est pleine à craquer Ça boit, ça gueule, ça rit, ça espionne Tout à coup, une bagarre éclate à la table voisine: trois gros barbares prennent à mal un mendiant En deux coups de hache, le malheureux s'écroule, mort Aussitôt, cinq brigands se lèvent, épées en main, l'air très mécontent Heureusement la garde arrive.. "Pas de bagarre ici, sinon on vous embarque tous . " Les cinq comparses se rassoient, non sans quelques grimaces et ronchonnements L'ambiance est plantée, le ton est donné, le jeu à réellement commencé. .

Je décide de suivre un groupe de 7 mercenaires armés jusqu'aux dents Il fait bon Les sous-bois sont suffisamment dégagés: "Pas de risque d'embuscade", dit l'un deux Par deux fois, nous devons nous cacher, ayant aperçu au loin une bonne vingtaine d'êtres pour le moins étranges "Comment va la vie?" La question fuse de nulle part Je cache prestemment mon appareil photo (histoire de ne pas gâcher l'ambiance). Les mercenaires dégainent leurs épées, prêts à se battre Un petit gnome sort alors d'un bosquet. Brrhh.. Quelle horreur! J'ai beau savoir qu'il s'agit d'un maquillage, j'en ai quand même froid dans le dos: son visage est dévoré de pustules jaunâtres, purulantes; une odeur de cadavre (boule puante) se dégage de sa personne. Il s'approche nonchalamment du groupe. "Encore un pas nabot et j'te décapite!" gronde l'un d'entre eux.

Avant que quiconque puisse réagir, l'affreux gnome, tout en cassant une baguette dorée entre ses doigts friippés, hurle: "Des larmes de l'Arcande.. Dors!" La victime vacille avant de s'effondrer, endormie. Les autres mercenaires s'enfuient, abandonnant leur compagnon sans remords. Car, plus fort que le fer, il y a la magie...
Pour la magie, c'est pas sorcier! Les sorts commencent tous par une même formule: "Des larmes de l'Arcande" suivie du sort. Il en existe 32 différents: paralysie, sommeil, fuite, confusion... Pour chacun d'entre eux, on utilise à chaque fois un ingrédient précis. Heureusement, ces objets - poudres, baguettes, plumes, anneaux - sont en nombre limité. Sinon, bonjour le carnage! Sachez quand même ce qu'il est advenu de notre pauvre mercenaire: égorgé dans son sommeil par le sorcier (petite dague enduite de Ketchup passée sur le cou), il a fini comme mort-vivant au service de son nouveau maître..
Les scènes de ce genre, c'est à tout bout de champ qu'on peut y assister! Mais au fur et à mesure que le temps s'écoule, elles gagnent en intensité. Elles rassemblent parfois une centaine de participants, comme celle du cimetière - fabriquée de "toutes tombes" pour l'occasion - où plusieurs confréries se sont réunies pour empêcher une cérémonie démoniaque. Ce fut très impressionnant, d'autant que la frénésie des joueurs atteignait son comble, et que le responsable des FX n'avait pas lésiné sur les éclairages d'ambiance et les fumigènes.. Mais le clou du GN, ce sera la gigantesque bataille finale. Dans une grande clairière de sable blanc, deux véritables petites armées - issues d'alliances multiples - s'affronteront: c'est en effet la totalité des joueurs (180 je rappelle!) qui sera plongée dans un combat sans merci, dont Maison Dragon sortira vainqueur.

Durant ces deux jours, chacun a vécu une aventure différente. Certains ont été au bout de leur quête, d'autres à moitié seulement, mais peu importe, "l'essentiel, comme me le disait Cathy/Kashoni, c'est de participer". Tous reviendront en effet bourrés de souvenirs de combats, de rencontres étranges, de moments de suspens terribles, de crises de fou rire. Les déçus? Il y en a bien quelques-uns. Mais quel monde n'a pas ses tristes sires? En tout cas, moi, j'ai été conquise. Je reviendrai. Mais cette fois, pour jouer.

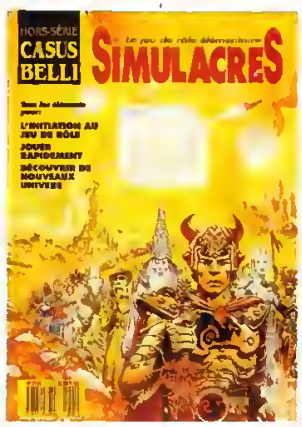
Karine Tuchming et Godefroy Luong

SIMULACRES

Jeu de rôle français
Edité par Casus Belli
En vente en librairie

Simulacres est un numéro hors série de Casus Belli, qui concerne tous ceux qui veulent découvrir le jeu de rôle dans de bonnes conditions, ainsi que les joueurs expérimentés qui désirent jouer dans toutes les conditions, sur tous les terrains, dans un temps limité. Les explications sont claires et concises, agréables à lire. Vous y trouverez tout ce qu'il vous faut pour commencer une partie dans les plus brefs délais, ainsi que toutes les explications nécessaires aux néophytes. Vous pourrez y aborder tous les genres: médiéval-fantastique, épouvante, space opera, etc.). Sept scénarios vous y aideront, ponctués de nombreux conseils. A la fin de chaque genre vous trouverez une liste complète des jeux existants dans le même style, avec une bibliographie qui vous aidera à aller plus loin. Ensuite, vous trouverez les explications qui vous permettront de créer vos propres règles, vos propres scénarios. Simulacres est un jeu de rôle de base aux multiples facettes. Très complet, il vous aidera à vous propulser dans le monde du jeu de rôle sans pleurs ni grincements de dents.

S.D.



ILLUMINATI

Jeu de société en français de Steve Jackson
Edité par Jeux Descartes

Disons-le tout de suite : à Gen4 on aime Illuminati. Récemment traduit et édité par Jeux Descartes, il réunit (à notre avis) les qualités essentielles, qui en font un excellent jeu de plateau.
Le but en est simple: contrôler le monde! Chaque joueur incarne un "Illuminé", c'est-à-dire un groupe puissant, organisé et déterminé, disposant de moyens originaux pour conquérir la planète. Mais à la différence des jeux guerriers comme Risk, la conquête ne s'exerce pas par la force des baïonnettes (ce qui économise le sang impur des féroces guerriers).
Plus subtilement, chaque joueur va tâcher d'atteindre son objectif, en tissant autour de son Illuminé un réseau de groupe de pression, les "lobbies" chers aux Américains.
Prenons l'exemple des Gnomes de Zurich, c'est-à-dire les banquiers. Leur but est d'ammasser des Megabucks (des millions de dollars), dans ce but, il vont tenter de contrôler des groupes ayant un fort revenu. Un groupe contrôlé est placé de façon à ce que les flèches coïncident; la tentative de contrôle s'effectue en fonction du pouvoir de celui qui attaque, et de la résistance du défenseur; on tient de plus compte des "orientations" du groupe: (communiste, violent, fanatique, criminel, etc.). Des groupes de même moralité sont plus proches, dont le contrôle sera plus aisé. L'argent a une part importante, car il influe sur les luttes en modifiant le résultat des dés!
Certains groupes vont ainsi intéresser tout le monde, comme la mafia, qui possède des chiffres élevés en pouvoir, résistance et revenus, qui peut elle-même contrôler trois autres groupes, et qui a des facilités pour contrôler les groupes criminels. D'autres sont moins intéressants (comme les irréductibles de la Terre Plate, qui refusent de croire à la théorie fumeuse de Copernic), mais d'un autre côté, les autres joueurs vous en voudraient moins, si vous vous en prenez à une carte de faible valeur...
En effet, la statégie et la négociation sont des éléments fondamentaux, comme dans tout bon jeu de plateau. Il faut prendre en compte les objectifs des autres, et éviter de se faire remarquer, sinon gare aux alliances et aux coups de couteau dans le dos! En effet à Illuminati tout est possible. un paragraphe est même prévu pour les joueurs "déterminés", qui porte le nom sans équivoque de "règles de triche"... Un exemple: mal interpréter accidentellement (bien sûr!) le résultat des dés.
Illuminati, pour conclure, vous fera passer, nous l'espérons, d'excellents moments; la règle du jeu elle-même est très claire et drôle à lire, et les possibilités de jeu sont innombrables, ce qui promet un plaisir sans cesse renouvelé. Nous vous souhaitons donc une bonne conspiration, et un dernier conseil: ne quittez jamais la table de jeu, car tout peut arriver!

S.D. & T.L.

GENEVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST
AMIGA
C64 - 128
SEGA
IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10

NOUVEAU !! CONSOLES NEC ET SEGA 16 BITS

BRICO - LOISIRS MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

ÉGALEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PREVIEWS

CABAL

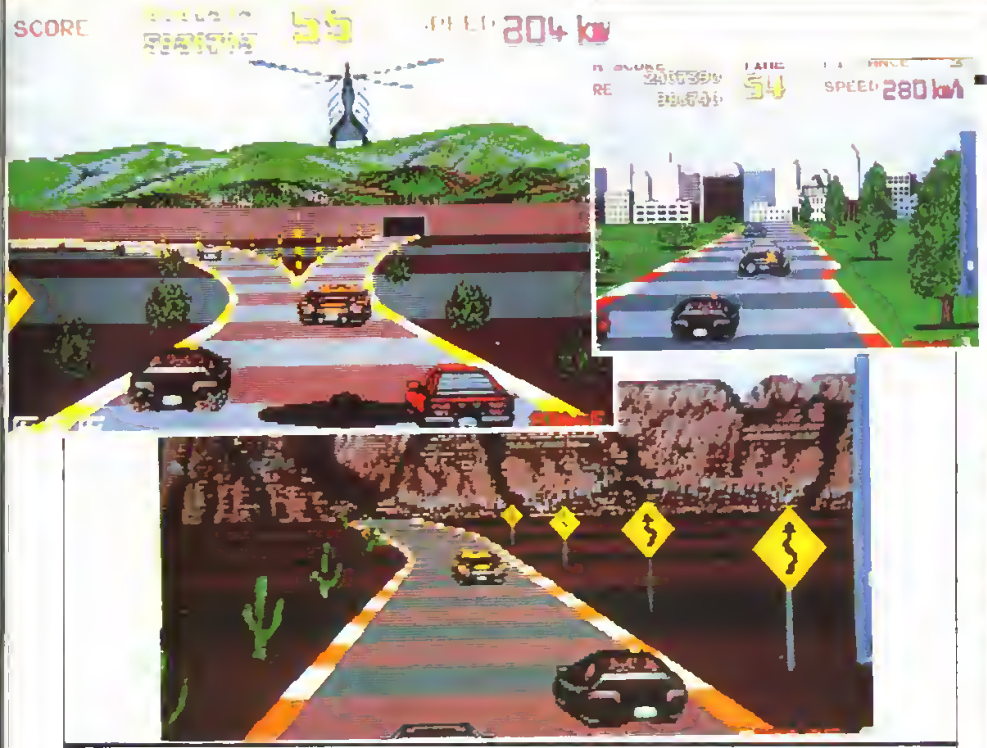
OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Et c'est reparti. Toujours dans le genre d'Operation Wolf, voici Cabal, un jeu qui possède une horde de fans, en France en tout cas. Sans vouloir les vexer, nous trouvons à Génération 4, mis à part un élément perturbateur, ce jeu assez débile. Cependant, pour ne pas nous fâcher avec les hordes de fans en question, nous devons avouer que côté réalisation, la version d'Ocean est aussi bien faite que le jeu d'arcade en question, et les ravira donc. Enfin, de notre côté, si on adore Ivanhoé, je n'ose pas vous dire ce que nous évoque Cabal... Enfin, ceux qui aiment, aimeront, ceux qui détestent, détesteront.

CHASE HQ

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin novembre

Réalisé par les programmeurs de Continental Circus, Chase HQ n'était pas une adaptation facile à faire. Heureusement pour eux, les programmeurs avaient déjà fait un jeu de courses auparavant, et fort bien qui plus est, et n'ont donc pas eu trop de problèmes quant à l'animation de la route et des décors. Le jeu est évidemment moins rapide que l'arcade, et un peu moins beau, mais cela reste tout à fait bon, y compris, et surtout, au niveau de la jouabilité, qui est semblable à celle du jeu d'arcade. Nous n'avons vu que la version Amiga pour le moment, qui possède la même présentation avec des voix digitalisées. Le seul défaut du moment, les voitures n'étant pas encore toutes terminées, certaines, que l'on peut voir sur les photos, sont un peu grises. Cependant, ce ne devrait pas être ainsi dans la version finale, si l'on en croit les graphismes des voitures. Bref, Chase HQ s'annonce comme un des bons jeux de courses de cette fin d'année, et il devrait réjouir les amateurs du jeu d'arcade. Test complet dans notre prochain numéro.



NINJA WARRIOR

VIRGIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Ninja Warriors, adapté du jeu d'arcade du même nom, va créer une révolution lors de sa sortie. Pourquoi? Tout simplement parce que le jeu reprend TOUS les graphismes du jeu d'arcade et TOUTES les animations. C'est incroyable, d'autant plus que dans ce jeu fabuleux les décors du fond ne sont jamais pareils. Il faut dire que les programmeurs, qui avaient déjà réalisé Silkworm, ont trouvé un nouveau système, qui permet de charger en interruption pendant le jeu, ce qui vient juste après à l'écran. Ceux qui connaissaient donc l'original seront surpris de TOUT retrouver, y compris au niveau de l'apparition des ennemis. Pour ceux qui ne connaissent pas, je rappelle que c'est un jeu dans le genre de Dragon Ninja, où, un à deux joueurs progressent dans un décor qui scrolle horizontalement, et doivent faire face à des ennemis toujours plus forts et plus nombreux. Bourré de détails, le jeu était en arcade l'un des meilleurs de ce genre. Demain, ce sera le meilleur sur micro. Voilà donc un produit qui va tout changer dans le domaine des adaptations de jeux d'arcade, et qui laisse espérer un nouveau gain en qualité pour l'année prochaine.

SI GHOSTS 'N' GOBLINS VOUS A DONNE DES FRISSONS...
CECI VOUS DONNERA LA CHAIR DE POULE!
GHOULS 'N' GHOSTS™
Atari ST, Amiga, Spectrum Cassette et Disquette, CBM 64/128 Cassette et Disquette.
U.S. GOLD
CAPCOM

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ZOO
Système: Amiga
Sortie prévue: janvier

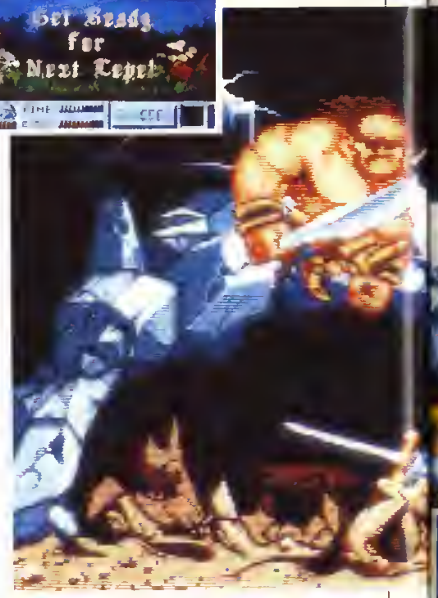
Voici le nouveau jeu des auteurs d'Hybris. A ce propos, Battle Squadron ressemble énormément à ce dernier, si ce n'est qu'il propose une réalisation bien meilleure, et surtout qu'il est possible d'y jouer à deux simultanément. Lorsque

nous avons vu ce jeu pour la première fois, il y a eu comme un malaise. On se serait cru devant une vraie borne d'arcade. Il faut dire que dans le genre shoot'em'up, c'est encore plus beau que Xenon 2. Les décors sont magnifiques, les sprites très réussis, et le son est encore mieux que dans Hybris. On notera aussi d'excellentes idées, comme des ennemis transparents, qui déforment le fond de l'écran là où ils passent, seul moyen pour les repérer et les détruire. Que les fous de shoot'em'up se préparent, Battle Squadron sera le prochain hit du genre.

IVANHOE

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Eh oui! Ivanhoé risque de ne pas sortir pour Noël, mais il devrait de toute manière être disponible peu après. Nous vous l'avions présenté en exclusivité cet été, et comme il a



beaucoup évolué depuis, nous vous en reparlons. Les plus judicieux d'entre vous auront remarqué que les décors du premier niveau ont changé. Ils étaient magnifiques et sont désormais sublimes. Mais le plus intéressant, pour ceux qui connaissent déjà Ivanhoé de notre numéro d'été, ce sont les nouveaux niveaux. Par exemple, la phase où Ivanhoé est à cheval, est monumentale. Côté animation d'abord, il y a, sur ST, un scrolling différentiel sur 3 plans d'une fluidité jamais atteinte sur cette machine. Ensuite, l'animation des sprites est fabuleuse, et l'on dirait un véritable dessin animé.
Il y a également le niveau sur le bateau qui est nouveau, et qui donne une bonne idée des différents ennemis que l'on rencontre à chaque niveau. Enfin, il y a le superbe niveau en ville qui possède des effets de lumière très soignés. A côté de cela, notons que le combat contre le gros méchant, en fin de chaque niveau, est presque terminé. Ivanhoé est alors beaucoup plus grand, et l'animation n'en souffre pourtant pas. Assurément l'un des meilleurs jeux d'arcade en préparation pour le moment et l'un des plus beaux.

JUMPING JACK SON

INFOGRAMES
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

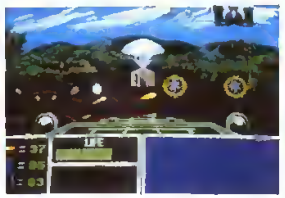
Y aurait-il des fans des Rolling Stones chez Infogrames. En tout cas, c'est ce que l'on pourrait croire en jouant à ce jeu d'arcade original et réussi. Vous y dirigez un personnage assez grotesque, mais drôle, dont le but est d'écouter un maximum de musique. S'il réussit à mettre un disque sur tous les tourne-disques de chaque niveau, il peut alors passer au niveau suivant. Seulement voilà, il faut écouter des disques rouges sur des tourne-disques rouges, etc. Voilà qui ajoute un peu de réflexion à ce jeu aux allures du Skweek de Loriciel. C'est donc au final un mélange de Pac-Man, Skweek et surtout Q-Bert, puisque les cases changent de couleurs à chaque fois que vous passez dessus. Un vrai méli-mélo quoi, mais dans la joie et la bonne humeur! Simple, mais dévastateur.

MEFIEZ-VOUS L'HIVER ARRIVE!

OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin novembre

Après Operation Wolf l'année dernière, voici cette année Operation Thunderbolt, qui, outre la possibilité de jouer à deux à la fois, propose des scènes avec une vue en 3D. C'est cependant à peu près tout, pour ce qui est des différences, et le jeu devra donc être uniquement conseillé aux amateurs du jeu d'arcade, qui seront eux comblés, car Operation Thunderbolt est très, très bien, réalisé, et parfois plus beau que le jeu d'arcade. Cependant, si vous n'aimez pas les jeux du genre, comme moi, il sera difficile de trouver ça génial. Enfin, les goûts et les couleurs...



CAPITAINE AMERICA & SPIDERMAN: LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

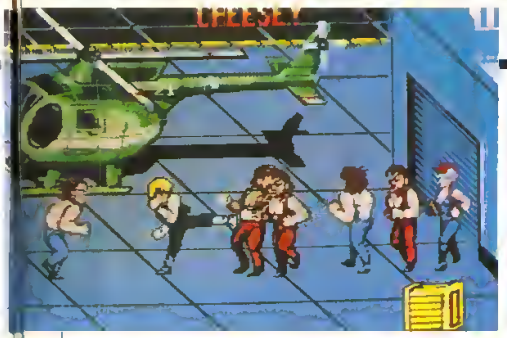
EMPIRE
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

Derrière ce titre à rallonge se cache un jeu de combats des plus originaux. Premier titre à reprendre les héros des Comics, vous y dirigez le capitaine America et Spiderman de manière alternative. Le jeu commence toujours par une page de bande dessinée, racontant l'histoire. Ensuite, chaque case donne lieu à un petit jeu d'action, et le plus souvent à un combat. Si vous sortez vivant de la scène, vous passez à la case suivante, donc au combat suivant. De temps en temps, il ne s'agit pas d'un combat, mais d'une épreuve d'agilité. Les deux héros possèdent leurs propres coups. Le capitaine peut lancer son bouclier et dispose de divers coups avec, tandis que l'homme araignée peut, lui, lancer de la toile ou encore sauter au plafond. Durant le jeu, vous aurez à affronter bien des super-vilains, qui possèdent eux aussi des caractéristiques particulières. Alors, bon courage!

DOUBLE DRAGON 2

VIRGIN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

L'année dernière, à la même époque, Virgin éditait Double Dragon, basé sur le jeu d'arcade du même nom. La réalisation était sympa, mais le jeu était bien trop facile pour avoir une longue durée de vie.



Cette année, c'est reparti. Basé sur le jeu d'arcade du même nom, Double Dragon 2 est quand même assez différent du premier. Certes, on retrouve les mêmes héros et le même but, mais les décors et les sprites sont beaucoup plus beaux. Il y a également plus d'armes à ramasser, et le jeu est un peu plus dur. Reste à voir maintenant, si la jouabilité de la version finale sera bonne, ce qui pourrait permettre à Double Dragon 2 d'effacer de nos mémoires la qualité douteuse du premier du nom. L'avantage de Double Dragon 2 est de proposer à deux joueurs de participer en même temps, et si la conversion est réussie, elle devrait donc connaître un succès fou.

HIGHWAY PATROL 2

MICROIDS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

Comme pour Eagle's Rider, Highway Patrol 2 a déjà été présenté en previews, et nous ne vous en reparlons que pour vous signaler de nouvelles options qui n'étaient pas prévues au début.
A force de rouler en dehors de la route, vous risquez de crever un pneu. Si c'est le cas, vous pouvez changer votre roue, si vous disposez d'une roue de secours, sans quoi, s'en est terminé de votre mission. N'oubliez pas de faire réparer votre roue à la prochaine station-service! De même, si vous roulez constamment à plein régime, le moteur chauffe et fini par casser si vous ne ralentissez pas. De manière normale, il est maintenant possible de tomber en panne d'essence, donc surveillez bien votre jauge.
Ayant pu jouer à une préversion d'Highway Patrol 2, je peux vous assurer que le programme est magnifique, et que l'action est omniprésente. Une très grande simulation, alliée à un bon jeu d'action, voilà un titre qui pourrait faire fort à Noël.

APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!

MAUPITI ISLAND

LANKHOR
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Et voici donc la suite des aventures de Jérôme Lange, le héros du Manoir de Mortevielle. En croisière sur un bateau, Jérôme est obligé d'accoster sur l'île de Maupiti, en raison d'un cyclone qui arrive rapidement. Un autre bateau viendra également se réfugier dans le port de la petite île.

Durant la nuit, le cyclone passe assez loin. Le lendemain matin, une femme lui demande de mener l'enquête sur la disparition d'une habitante de l'île, Maguy, enlevée durant la nuit. Le jeu peut alors commencer.
St Maupiti Island reprend quelques points du Manoir, le système a été grandement amélioré. Il y a tout d'abord près de 120 graphiques beaucoup plus travaillés. Ici, tous les dessins sont magnifiques, et les décors sont animés. Ajoutez à ceci, près d'une heure d'ambiance musicale et sonore, et toujours la fameuse synthèse vocale permettant de discuter avec les personnes que vous rencontrez. C'est d'ailleurs le mode dialogue qui est beaucoup plus puissant que dans Mortevielle, et qui donne à Maupiti toute sa grandeur. Vous pouvez toujours questionner les gens, mais vous pouvez mémoriser leurs réponses, pour opposer les dires de certains à ceux des autres, vous pouvez vous souvenir de faits, soudoyer des gens, leur montrer ou leur donner des objets, ou même les frapper pour qu'ils parlent. Bref, pour que quelqu'un vous réponde, il ne suffira plus de lui poser des questions. Ce système ajoute au réalisme des graphismes pour donner presque vie à l'île de Maupiti et à ses habitants. Autant dire que voilà un programme que l'on attend impatiemment.

DAMOCLES

NOVAGEN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

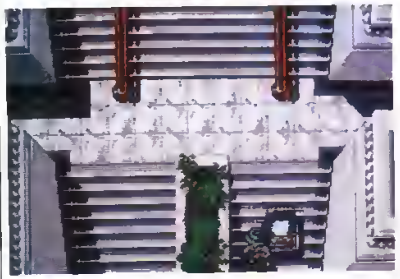
Les amateurs de Mercenary vont enfin pouvoir replonger dans leur univers favori, car la suite de ce jeu arrive enfin. Beaucoup plus beau, car en 3D formes pleines, le jeu est également plus complet. Il y a cette fois-ci tout un univers, et vous aurez donc à explorer plus d'une planète. Avec cela, sur chaque planète, il y a plusieurs villes, ce qui veut dire que vous n'en avez vraiment pas terminé, ne serait-ce qu'en exploration. Ensuite, vous pourrez résoudre le problème qui se présente: empêcher un gigantesque astéroïde de percuter la planète principale du système. Très bien fait (il faut dire que Damoclès est annoncé depuis 2 ans), le programme est un mélange de simulation et d'aventure, ce qui est rare, et donc d'autant plus appréciable. Test complet le mois prochain.

MIDWINTER, ENTRAINEZ-VOUS, IL EST RUDE!

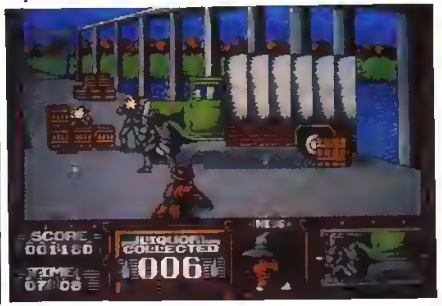
LES INCORRUPTIBLES

OCEAN
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Le voici enfin! Nous avons vu une version quasi finale, et nous sommes donc en mesure de vous décrire chaque phase du jeu. La première partie est un peu comme dans Batman, un jeu de plateau, où il faut tirer sur les nombreux ennemis qui vous assaillent. Dans la seconde partie, vous êtes sur un pont, et vous devez détruire les cargaisons d'alcool des hommes de Capone. Le jeu ressemble alors beaucoup à Operation Wolf. Vient ensuite une phase rappelant Cabal, et où vous devez faire face à un guet-apens dans les ruelles de Chicago. La quatrième phase se déroule dans la gare, où vous devez protéger un landau dévalant



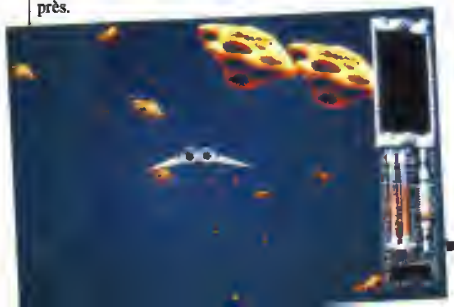
les escaliers tout en tirant sur les bandits. A la fin de cette phase, vous devez libérer un otage en tirant rapidement sur l'homme de Capone qui le menace. Enfin, le dernier niveau est une course-poursuite sur les toits, course à la fin de laquelle vous devrez en finir avec le bras droit de Capone.



EAGLE'S RIDER

MICROIDS
Système: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: décembre

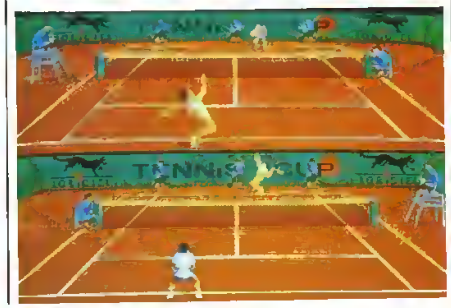
Nous vous en avons déjà parlé plusieurs fois, et il devrait être possible de tester ce produit le mois prochain. Si nous vous en reparlons aujourd'hui, c'est pour vous apprendre que la partie de vol dans l'espace comporte maintenant bien plus de choses qu'auparavant. Il est toujours question, bien sûr, de détruire les vaisseaux ennemis, mais d'autres obstacles sont maintenant présents, comme des champs de mines, des orages cosmiques et des trous noirs. Pour se sortir de ces pièges, il vaut mieux les éviter, ce qui vous demande une utilisation intensive de votre énergie. Heureusement, diverses sources d'énergie se baladent également dans l'espace. Les astéroïdes vous en redonnent lorsque vous les détruisez, mais il y a également des boules et cristaux d'énergie. Voilà qui promet beaucoup d'action pour le mois prochain, avec un jeu qui au final, risque d'être bien meilleur que Galaxy Force... A suivre de très près.



TENNIS CUP

LORICIEL
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Après Great Courts, voici que Loriciel nous prépare une simulation de tennis qui serait "aussi prenante que Kick Off". Nous l'espérons franchement, et sommes surtout près à le croire au vu de la version à laquelle nous avons pu jouer récemment. Tennis Cup offre des graphismes superbes, mais ce qui est bien, c'est surtout l'éventail de coups jouables et la facilité pour les exécuter. Bref, Tennis Cup pourrait bien être la surprise de fin d'année au niveau des ventes, car il s'annonce vraiment excellent, et surtout plein d'options lui donnant une très longue durée de vie.



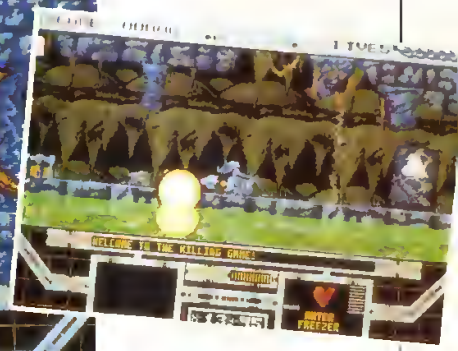
SPECIAL PSYGNOSIS: PARTIE 1

Difficile d'éviter ce spécial Psygnosis, au moment où la compagnie est sur le point d'éditer un grand nombre de softs, dont certains projets de longue date. Ce mois-ci, par manque de temps, de place, et d'un billet d'avion pour Manchester, nous vous proposons seulement quatre produits Psygnosis, mais le mois prochain, ce sera un festival de nouveautés.

KILLING GAME SHOW

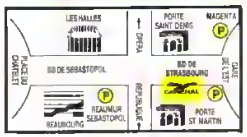
PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mars

Voilà encore un jeu magnifique, mais d'une catégorie totalement différente des deux premières. C'est un jeu d'arcade, où il faut réfléchir constamment à ce que vous devez faire. Le but du jeu est simple. Vous commencez chaque niveau au plus profond d'un réseau de grottes, et devez remonter jusqu'à la sortie, ce qui vous donne accès au niveau suivant. Vous dirigez pour cela un robot, qui peut s'équiper d'une arme spéciale et d'un gadget. Les armes sont des accessoires du genre habituel, et les gadgets permettent de passer certains obstacles. Evidemment, les grottes sont pleines de pièges et de monstres en tout genre. Il y a aussi des portes que vous devez ouvrir, avec des clés qu'il vous faut trouver auparavant. Là où le jeu se complique, c'est que l'eau monte constamment dans les grottes, et il faut donc agir rapidement pour ne pas se retrouver coincé. Avec une réalisation parfaite, le jeu peut sembler beau-



GAMES
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
VELIZY 2
ST QUENTIN YVELINES
CAGNES/MER.

PARIS

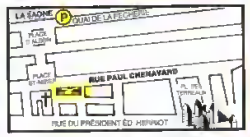


10, boulevard de Straabourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
metro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
ouvert tous les jours sauf dimanche,
de 9 h 45 a 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



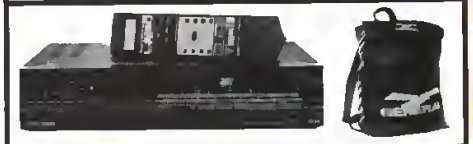
39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 H de stationnement sur présentation de ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN MICRO ORDINATEUR CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

1590 F TTC
IMPRIMANTE MANNESMANN-TALLY MT 81

9 aiguilles
80 colonnes

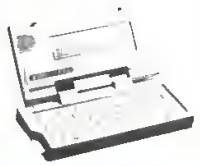
2490 F TTC
MAGNETOSCOPE AMSTRAD VCR 6000
+ LE SUPER SAC GENERAL



2980 F TTC
le plus petit compatible PC du monde

Le compatible de poche ATARI PORTFOLIO est, de par ses caractéristiques techniques et la puissance de son système d'exploitation, un véritable compatible PC.

ATARI PORTFOLIO



CADEAU*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR AMSTRAD, ATARI OU COMMODORE, D'UNE VALEUR ÉGALE OU SUPÉRIEURE A 5000 F TTC, CADEAU D'UN TÉLÉPHONE SANS FIL D'UNE VALEUR DE 599 F.**

* Cadeau non cumulable avec d'autres promotions.
** Appareil destiné à l'exportation

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC

Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	399F	Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	150F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F	Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F	Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F	Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F	Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F	Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacite 100 disquettes 3 pouces)	239F	10 cassettes C20 MICRO	50F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F	Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F	Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

General et son effectif vous souhaitent un JOYEUX NOËL et une BONNE ANNÉE 1990 !

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.05.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LES MICRO ORDINATEURS

AMSTRAD CPC 464 MONOCHROME — 1890F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 228,80F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 378,20F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 464 COULEUR — 2890F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 272,90F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 594,80F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 6128 MONOCHROME — 2790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 253,30F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 559,60F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD CPC 6128 COULEUR — 3790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 251,90F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 948,80F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 SD MONOCHROME — 4990F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 24 mensualités de 261,90F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1496,40F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 SD COULEUR — 6490F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 247,90F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2644,40F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 DD MONOCHROME — 6490F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 36 mensualités de 244,10F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2644,90F. TEG : 17,92 %.

AMSTRAD PC 1512 DD COULEUR — 7990F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 36 mensualités de 302,20F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3199,20F. TEG : 17,92 %.

ATARI 520 STE (sans moniteur) — 3490F TTC
A crédit CETELEM : 0F comptant + 18 mensualités de 237,40F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 903,20F. TEG : 17,92 %.

ATARI 520 STE + MONIT. MONO SM 124 — 4490F TTC
A crédit CETELEM : 0F comptant + 24 mensualités de 239,70F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1382,80F. TEG : 17,92 %.

ATARI S20 STE + MONITEUR COULEUR SC 1425 — 5490F TTC
A crédit CETELEM : 0F comptant + 36 mensualités de 212,70F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2287,20F. TEG : 17,92 %.

ATARI 1040 STF (sans moniteur) — 3990F TTC
A crédit CETELEM : 0F comptant + 24 mensualités de 213F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1242F. TEG : 17,92 %.

ATARI 1040 STF + MONIT. MONO SM 124 — 4990F TTC
A crédit CETELEM : 0F comptant + 24 mensualités de 266,30F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 1921,20F. TEG : 17,92 %.

ATARI 1040 STF + MONIT. COULEUR SC 1224 — 5990F TTC
A crédit CETELEM : 100F comptant + 36 mensualités de 226,20F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2445,20F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 (sans moniteur) — 3690F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 355,50F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 546F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR A 1084 — 6390F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 36 mensualités de 244,10F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 2607,60F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 2000 (sans moniteur) — 9900F TTC
A crédit CETELEM : 100F comptant + 36 mensualités de 379,60F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 3958,60F. TEG : 17,92 %.

AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR A 1084 — 11500F TTC
A crédit CETELEM : 100F comptant + 48 mensualités de 359,70F. 1er versement 120 jours après achat. Cout total du crédit avec assurance : 6105,60F. TEG : 17,92 %.

LES IMPRIMANTES

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans * / CADEAU : PACK PRO IMPRIMANTES GENERAL

AMSTRAD

FIRST PUBLISHER est un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur. Il fonctionne sur tout PC, PC-XT, PC-AT, PS2 et compatibles. Ce logiciel réalise la mise en page automatique sur 1 à 4 colonnes, vous disposez d'une bibliothèque de 150 dessins et d'outils de dessins (crayon, gomme ...) FIRST PUBLISHER possède de nombreuses fonctions de traitement de texte ainsi que 60 polices de caractères différentes avec leurs attributs. **Valeur : 1462,50FTTC.**

DMP 3160 (160 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1990 F
DMP 3250 (160 cps - 80 col - PAR/SER) + First Publisher	2507 F
DMP 4000 (200 cps - 24 aig. - 132 col) + First Publisher	3545 F
LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) + First Publisher	3545 F
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col) + First Publisher	5325 F

EPSON

LX 800 (180 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2150 F
LX 850 (200 cps - 9 aiguilles)	3590 F
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3695 F
FX 850 (264 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4990 F
LQ 550 (226 cps - 24 aiguilles - 80 col)	4990 F
IX 800 (375 cps - 9 aiguilles - 80 col)	5750 F
FX 1050 (264 cps - 9 aiguilles - 132 col)	5990 F
LQ 850 (330 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6990 F
EX 800 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	6990 F
LQ 1050 (330 cps - 24 aiguilles - 132 col) avec kit couleur	8490 F
EX 1000 (300 cps - 9 aiguilles - 132 col)	8790 F
SQ 850 (742 cps - 24 aiguilles - 80 col - jet d'encre)	10990 F
LQ 2550 (500 cps - 24 aiguilles - 132 col) avec kit couleur	13390 F
SQ 2550 (743 cps - 24 aiguilles - 132 col - jet d'encre)	14890 F
DFX 5000 (400 LPM - 9 aiguilles - 132 col)	19390 F
GQ 5000 Laser	16990 F

PLUG

S 100 (135 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1395 F
S 20 (135 CPS - 24 aiguilles - 0 col)	2795 F

CITIZEN

120 D (120 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1490 F
HQP 40 (200 cps - 24 aiguilles - 80 col.)	2990 F
MSP 15 E (160 cps - 9 aiguilles - 132 col)	3490 F
SWIFT 24 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3790 F
MSP 40 (240 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4490 F
HQ P 45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col)	5290 F
MSP 50 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	5490 F
MSP 55 (300 cps - 9 aiguilles - 132 col)	6490 F

STAR

LC 10 (144 cps - 9 aiguilles - 80 col)	1990 F
LC 10 couleur (144 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2795 F
LC 2410 (170 cps - 24 aiguilles - 80 col)	2990 F
LC 15 (9 aiguilles)	3990 F
FR 10 (300 cps - 9 aiguilles - 80 col)	4990 F
FR 15 250 cps - 9 aiguilles - 136 col)	6190 F
XB 24-10 (240 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6690 F
XB 24-15 (200 cps - 24 aiguilles - 136 col)	7900 F
Laaer Printer LP 8	19990 F

PANASONIC

KXP 1180 (182 cps - 9 aiguilles - 80 col)	2690 F
KXP 1124 (192 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3990 F

NEC

P 2200 (140 cps - 24 aiguilles - 80 col)	3590 F
P6 + (264 cps - 24 aiguilles - 80 col)	6290 F
P7 + (264 cps - 24 aiguilles - 132 col)	8290 F

MANNESMANN TALLY

MT81 (155 cps - 9 aiguilles)	1590 F
MT 222 (264 cps - 24 aiguilles)	6290 F
MT 905 laser	14990 F

* sauf tête d'impression

GENERAL

PARIS 10e Tél. 42.06.50.50
LYON 1er Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

NOS PRIX SONT ANNONCES TOUTES TAXES COMPRISES

LECTEURS DE DISQUETTES

POUR AMSTRAD CPC

Lecteur AMSTRAD DD1 (3P)	1790 F
Lecteur AMSTRAD FD1 (3P)	1490 F
Lecteur VORTEX F1X (5P1/4)	2790 F
Lecteur WILD WEST (5P1/4)	3150 F

POUR AMSTRAD PC

Lecteur int. MITSUMI (5P1/4)	990 F
Lecteur int. AMSTRAD FD3 (5P1/4)	1995 F
Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1490 F
Lecteur ext. MASTER (3P1/2)	1990 F
Lecteur ext. RF 302 BA (3P1/2)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/AT (3P1/2)	2190 F
Lecteur ext. pour PC/XT (5P1/4)	1690 F
Lecteur ext. pour PC/AT (5P1/4)	2190 F

POUR ATARI ST

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1290 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	1190 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

POUR AMIGA

Lecteur int. MITSUMI (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. KUMANA (3P1/2)	1390 F
Lecteur ext. OCEANIC (3P1/2)	1190 F
Lecteur ext. KUMANA (5P1/4)	1990 F
Lecteur ext. OCEANIC (5P1/4)	1490 F

LES CORDONS

POUR AMSTRAD CPC

Rallonge écran-clavier 6128	185 F
Rallonge écran-clavier 464	135 F
Câble doubleur de joystick	170 F
Câble magnéto DIN-DIN	60 F
Câble magnéto DIN-JACK	60 F
Câble imprimante parallèle	175 F
Câble son stéréo	60 F

POUR AMSTRAD PC

Câble rallonge pour PC 1512	285 F
Câble rallonge pour PC 1640	285 F
Link Master	250 F
Cordon modem Nul M/M ou F/F	200 F
Cordon Minitel PC	280 F
Changeur de genre Série M/M ou F/F	190 F
Changeur de genre Parallèle M/M ou F/F	230 F
Changeur de genre DB9F/DB25M	190 F
Cordon imprimante Parallèle blindé	250 F

POUR ATARI ST

Quadrupleur de joystick	145 F
Câble doubleur de joystick	65 F
Câble Péritel Atari/TV	195 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble Péritel Tuner/SC 1425	250 F
Boîtier inverseur mono/couleur	250 F
Câble son 1 Jack 3.5, 2 RCA, 2 m	90 F
Câble imprimante blindé 2 m	250 F
Câble Minitel	165 F
Câble MIDI 1,20 m	60 F
Câble rallonge lecteur	195 F

POUR AMIGA

Câble Péritel A500/TV	195 F
Câble Péritel Tuner/A1084	250 F
Câble Péritel Tuner/A1084 P et S	420 F
Câble rallonge joystick 2 m	95 F
Câble rallonge joystick 20 cm	60 F
Câble son stéréo A500	95 F
Câble Parallèle 2 m blinde	250 F
Câble video pour digitaliseur 1,20 m	250 F
Quadrupleur de joystick	145 F

NOS HOUSSES

Kit housses CPC 6128 mono	140 F
Kit housses CPC 6128 couleur	150 F
Kit housses CPC 464 mono	140 F
Kit housses CPC 464 couleur	150 F
Housse clavier 6128	60 F
Housse imprimante 80 colonnes	80 F
Housse imprimante 132 colonnes	95 F
Housse DD1	55 F
Kit housses PC 1512, 1640, 2086	345 F
Kit housses PCW 9512	245 F
Housse SEAL'TYPE pour PC ou ST	195 F
Kit housses AMIGA couleur	150 F
Housse clavier AMIGA	80 F
Kit housses ST mono	140 F
Kit housses ST couleur	160 F

LES JOYSTICKS

Gunshoot 1	69 F
Turbo 12	89 F
JY 2	119 F
Turbo 6	139 F
Speed King	149 F
Speed King autofire (sauf CPC)	195 F
Pro 500	195 F
Pro 5000	270 F
Pro GENERAL	270 F
Quickshoot X + carte PC	349 F
Anko + carte PC	449 F
Cobra	495 F

ADAPTATEURS PERITEL

MP1 CPC 464	395 F
MP2 CPC 6128	495 F
AMSCOLOR Péritel 1640	890 F
AMSCOLOR Péritel 1512	690 F
AMSCOLOR Péritel PPC	525 F

DISQUETTES NETTOYAGE

3 P pour CPC, PCW	159 F
3 P 1/2 pour ATARI, AMIGA, PC	169 F
5 P 1/4	169 F

FILTRES ECRANS

Moniteur 14 pouces	190 F
Moniteur 12 pouces	180 F

DISQUES DURS

POUR PC

Filecard 20 Mo	2790 F
Filecard 20 Mo ventilée	3190 F
Filecard 30 Mo	3390 F
Filecard 30 Mo ventilée	3790 F
Kit Western Digital 20 Mo	2995 F
Kit Western Digital 30 Mo	3995 F

POUR ATARI ST

Mégafile 30	4990 F
Megafile 60	7700 F
Leadman 50 Mo externe	9400 F
Leadman 100 Mo externe	16400 F

POUR AMIGA

A590 20 Mo pour A500	5250 F
Skyline 30 Mo pour A500	4990 F
A2090 20 Mo pour A2000	6511 F
Impact TM 43 Mo autoboot	8890 F

SCANNERS

Nandy Scanner type 2	2250 F
Nandy Scanner type 4	3490 F
Nandy Scanner type 5	3990 F
Scanner Spat A4	7990 F
Scanner Cameron A4	6990 F
Scanner Clavius pour ST	1490 F
Scanner Dart pour CPC	855 F
Scanner Canon IX 12 pour PC	10900 F
Scanner Canon IX 12F pour PC	13900 F

TELEMATIQUE

POUR CPC

Mentel	350 F
Pentel	590 F
Kentel	590 F
Modem Digitelec DTL 2000	1490 F
Modem Digitelec DTL 2000+	1990 F
Modem Digitelec DTL 2100	2750 F

POUR PC

Mentel	350 F
Pentel	1480 F
Kentel	980 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 1	2846 F
Modem Digitelec DTL 3000 type 2	3439 F
Kortex pour Amstrad	1480 F
Kortex pour compatible PC	1790 F
Kortex KX-Mail 2	2313 F
Olitec PC	1529 F
Olitec PC 1200/1200	2450 F
Olicom Jet	655 F
Olimail	1245 F
Modem PC Bavard	3440 F

POUR ATARI ST

Mentel	490 F
ZZcom 1.0	980 F
Emucom 3.0	900 F
Reapteaser	290 F
Videoteaser	290 F

POUR AMIGA

Archos	490 F

PERIPHERIQUES INTERFACES

POUR CPC
JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 — 690F
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 — 690F
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 — 690F
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 — 690F
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 — 690F
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 — 790F
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 — 740F
Carte sorties logiques 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 — 1250F
Programmateur d'Eproms

E 109 — 450F
Extension RAM 64 Ko

E 110 — 1195F
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK — 90F
Logiciel pour piloter en RAM d'extension E109 ou E110

EM1 — 490F

CARTOUCHE EPROM 16 Ko — 990FF

CARTE MULTISERVI — 990F
Boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, niveau

INTERFACE SERIE RS 232 — 590F
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série

PERIPHERIQUES VIDEO

GEN LOCK GST 30 XP — 4650F
GEN LOCK INCRUSTATEUR AVEC CODEUR PAL INTÉGRÉ. Le GEN LOCK institution nel GST 30 XP les conçu pour permettre la synchronisation d'un ordinateur avec un signal vidéo PAL ou SECAM. Sortie RVB incrustée. Sortie PAL incrustée

GEN LOCK GST GOLD — 5990F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ÉLECTRONIQUE. Boîtier 250 x 225 x 40. Réalisant les fonctions de décodeur correcteur PAL / SECAM. Le GST GOLD les conçu pour synchroniser un ordinateur sur une source vidéo avec incrustateur et codeur PAL. De plus le GST GOLD dispose d'un filtre électronique pour l'utilisation directe d'un digitaliseur couleur

GEN LOCK GST GOLD Y-C — 6890F
GEN LOCK INCRUSTATEUR CORRECTEUR VIDÉO FILTRE ÉLECTRONIQUE, PAL / SECAM + COMPOSANTE Y-C. Identique au GST GOLD. Dispose d'un décodeur codeur Y-C large bande pour les normes super VHS et 8 mm high-band.

TRANSCODEUR TS 20 — 1130F
TRANSCODEUR PAL → SECAM. Utilisé pour enregistrer et lire en SECAM la vidéo composite PAL en provenance d'un codeur PAL, d'un magnétoscope, ou toute autre source vidéo PAL.

TRANSCODEUR TS 30 — 1130F
TRANSCODEUR SECAM → PAL. Utilisé pour enregistrer et lire en PAL la vidéo composite SECAM en provenance d'un magnétoscope, d'une caméra, ou toute autre source vidéo SECAM

TRANSCODEUR TS 40 — 1400F
TRANSCODEUR PAL → SECAM. Utilisé pour enregistrer et lire en SECAM la vidéo composite PAL ou SECAM (transparence SECAM SECAM) en provenance d'un magnétoscope d'émissions satellites, ou toute autre norme vidéo PAL.

MULTITRANSCODEUR MT 6 — 1980F
MULTITRANSCODEUR PAL → SECAM et SECAM → PAL. Double transcodeur (PAL SECAM et SECAM PAL) utilisé pour lire et enregistrer simultanément des séquences ou émissions SECAM en PAL avec lecture SECAM. Exemple : enregistrement et lecture d'émission SECAM sur magnétoscope PAL.

GEN LOCK GST 2000 P — 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées sorties PAL + RVB. Boîtier 19" 1 U. le GST 2000 AMIGA est un matériel professionnel broadcast, il offre une résolution de 625 lignes entrelacées et s'adapte à toutes les normes vidéo PAL ou COMPOSANTES. Le GST 2000 GEN LOCK, l'ordinateur sur une source vidéo de référence PAL ou COMPOSANTES RGB. Modes d'incrustation : incrustation avec détecté, incrustation directe ou inverse. Incrustation sur voie RGB avec réglage lumière contraste couleur, color KEY sélection libre sur rouge, vert, bleu, luminance KEY avec FADE IN / OUT de l'incrustation par boîtier séparé

GEN LOCK GST 2000 Y-C — 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées, sorties PAL + Y-C. Identique au GST 2000 PAL. Cependant les entrées-sorties RVB sont remplacées par des entrées-sorties Y-C

GEN LOCK GST 2000 BETA — 17685F
GEN LOCK INCRUSTATEUR PROFESSIONNEL. Entrées, sorties PAL + R Y B. Identique au GST 2000 PAL. Cependant les entrées-sorties RVB sont remplacées par des entrées-sorties R-Y B-Y Y

PHASE EQUALIZER — 2560F
Boîtier 19" 2 1 U. Permettant d'effectuer une rotation de la phase chroma de 360° programmable de 45° en 45°. Entrée-sortie vidéo sur prise BNC

GEL D'IMAGE FRAME BUFFER — 6025F
Mémoire de trame vidéo composite ou noir et blanc. Clock 12 Mhz. Digitaliseur flash 8 bits. Permet de mémoriser une image en temps réel sur source vidéo PAL, SECAM ou NTSC. Connecté à la prise péritélévision, il réalise en temps réel l'arrêt sur image de la télévision. En liaison avec DIGI-GOLD il autorise la digitalisation en temps réel.

FILTRE ÉLECTRONIQUE DIGI-GOLD — 2540F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR. Entrées PAL, SECAM, RVB (sur prise SCART). Correction : lumière, contraste, couleur. Réalise la sélection des couleurs fondamentales rouges, vertes et bleues sans perte de qualité pour digitaliseur mono-voie. Il est équipé d'une prise de contrôle RVB de l'image à digitaliser

FILTRE ÉLECTRONIQUE DIGI-GOLD Y-C — 2640F
FILTRE ÉLECTRONIQUE POUR DIGITALISEUR Y-C. Entrées PAL, SECAM composantes Y-C. Entrées RVB sur prise SCART. Correction : lumière, contraste, couleur. Réalise la sélection des couleurs fondamentales rouges, vertes et bleues sans perte de qualité pour digitaliseur mono-voie. Il est équipé d'une prise de contrôle RVB de l'image à digitaliser. Utilisation recommandée pour le décodage Y-C sur téléviseur standard ou moniteur avec prise péritélévision.

CAMERA NOIR ET BLANC PANASONIC WV041 — 2995F
Caméra haute résolution. Faible seuil d'éclairage avec objectif 1.4, monture C. Nombreux objectifs VIVITAR dont zoom fix avec position macro disponibles.

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 — 1995F
Caméra TV compacte à technique modulaire, standard commercial. Utilisation universelle sans problèmes avec moniteurs vidéo. Sans organes de commande

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER — 1290F
Plateau non lisse anti-reflet. Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduée. Réglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne : 780 mm.

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER — 500F
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 douilles de pinces coulissantes et orientables.

PROMOTION :
BANC DE REPRODUCTION KAISER RB3
+ DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3
+ CAMERA N/B MONACOR
AVEC OBJECTIF — 3590F

LES DIGITALISEURS

REALTIZER — 1790F
Il se compose d'une cartouche qui se connecte sur le port ROM de l'ATARI ST et d'un logiciel. Il permet, à partir d'une source vidéo (caméra couleur, monochrome ou magnétoscope) de digitaliser des images sur votre ATARI.

PRO 88 — 2670F
Digitaliseur professionnel. Il se compose d'une cartouche qui se connecte sur le port ROM et d'un logiciel

TABLES TRAÇANTES

La nouvelle série de TABLES TRAÇANTES ROLAND DXY a été soigneusement élaborée pour apporter une solution spécifique à chaque cas particulier. Les qualités graphiques des trois modèles sont rigoureusement identiques. La différence réside dans le confort d'utilisation. Le choix se fera donc en fonction de l'intensité de l'utilisation envisagée. Bénéficiant des acquis précédents, la gamme ROLAND DXY innove une nouvelle fois en offrant des produits de haute technologie à des prix très étudiés.

- Le tracé à plat permet non seulement l'utilisation des formats de papier standards mais également de tous les formats intermédiaires.
- le format de tracé de 431,8 mm x 297 mm ne laisse plus de marges inutiles.
- La grande vitesse de tracé (42 cm/s) leur confère une rapidité voisinant celle des traceurs de grand format.
- La résolution (0,0125 mm) en fait des machines de haute précision.
- Les interfaces parallèles et série résolvent tous les problèmes de connection.
- Le soft-landing amortit la descente de la tête d'écriture, limitant le bruit et l'usure prématurée de la pointe
- L'utilisation des langages HPGL et DXY étend le champ d'applications
- le réglage de la pression des plumes permet d'obtenir une qualité optimale en fonction de la nature du support et de celle de la plume
- Le réglage de la vitesse de tracé régule le débit d'encre pour une meilleure qualité du trait.
- L'obturation des plumes dans leur aire de repos évite le séchage des pointes.
- L'utilisation de 8 plumes permet de panacher les couleurs et l'épaisseur des traits.
- Le buffer de 1 MegaOctet, exceptionnel sur des traceurs de ce prix, permet de libérer l'ordinateur en un temps record (standard sur DXY 1300, option sur DXY 1200)

ROLAND DXY 1100 (ft A3)	11620F
ROLAND DXY 1200 (ft A3)	16485F
ROLAND DXY 1300 (ft A3)	22170F

ONDULEURS

ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 250 VA	3500 F
ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 400 VA	7100 F
ONDULATEUR POWER LAB ONDYNE 600 VA	8775 F
ONDULEUR EMERSON SW 1000	10555 F
ONDULEUR UPS 200	6523 F
ONDULEUR UPS 300	8895 F
ONDULEUR UPS 600	14113 F
ONDULEUR UPS 1250	21230 F

SOURIS

ANKO MOUSE PC — 490 F
Cette souris est livrée avec son driver sur disquette 5"1/4. Souris à 3 boutons. Résolution : 200 pulsations par pouce. Elle fonctionne virtuellement avec tous les programmes destinés à être utilisés avec une souris : Autocad, Gem, MS Windows, PC Paint Brush, PC Paint Plus, Topview, Word, D Base II et III, Framework, Lotus 1-II-III, Supercalc, Symphony, Visicalc, Wordstar etc...

NANDY MOUSE CAMERON PC — 790 F
Le haut de gamme de la souris 100 % compatible Microsoft. Résolution : 0,13 mm par impulsion. Se brancher sur le port RS 232 (vitesse 1200 bauds). Elle est livrée avec un logiciel d'exploitation qui comprend les programmes de démonstration et un fichier ex plicatif sur disquette 5"1/4. Le logiciel graphique Handy Painter est également fourni. Un connecteur SUB D 9 mâle - 25 broches femelle Série se trouve à l'extrémité de la prise SUB D 9 femelle de la souris. Garantie 1 an.

SOURIS MICROSOFT — 1590 F
Il s'agit de la souris originale conçue et fabriquée par MICROSOFT. Elle constitue le must pour ceux qui recherchent la sécurité absolue en matière de compatibilité. Sensibilité 400 DPI. Fournie avec le logiciel PC PAINT BRUSH. Son prix ne la met malheureusement pas à la portée de toutes les bourses.

SOURIS INFOMOUSE — 590 F
100 % compatible Microsoft +

SOURIS INFRAROUGE BMC — 950 F
Cette souris 100 % compatible Microsoft permet une plus large autonomie de mouvements.

SOURIS COMMODORE AMIGA — 470 F

SOURIS ATARI 90002 — 390F
Souris ATARI d'origine. Garantie 1 mois.

SOURIS HANDYMOUSE — 473F
Souris garantie 2 ans, pièces et main d'œuvre. De chez CAMERON. Précision et vitesse d'utilisation exceptionnelles. Très ergonomique. 100 % compatible ATARI. Fabrication japonaise.

SOURIS ANKO ST — 390F

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 — 790F
L'AMX MOUSE existe en version disc et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. Il le pack l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants, ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16, CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART, AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter

MOUSE MATE — 85F
Tapis souris en néoprène. Favorise considérablement la rotation de la boule.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN — 1190F
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

EXTENSIONS MEMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko — 1190F
Extension mémoire pour 464/664. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec les programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2

EXTENSION VORTEX 512 Ko — 1890F
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko — 599F
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM

EXTENSION A501 de 512 Ko POUR AMIGA 500	1290 F
EXTENSION A2058/2 de 2 à 6 Mo POUR AMIGA 2000	7105 F
EXTENSION PROTECNNIC de 512 Ko POUR ATARI ST	1290 F

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTE 3 P GENERAL	15,90 F
DISQUETTE 3 P AMSOFT	18,90 F
DISQUETTE 3"1/2 démarquees	6,50 F
DISQUETTE 3"1/2 SELECT ou FIRE BALL	7,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 1 DD	8,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 2 DD	14,90 F
DISQUETTE 3"1/2 GOLDSTAR	10,90 F
DISQUETTE 3"1/2 FUJI MF 2 HD	37,90 F
DISQUETTE 3"1/2 SENTINEL DF HD	32,90 F
DISQUETTE 5"1/4 démarquée	3,90 F
DISQUETTE 5"1/4 General DF DD	3,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MF 2 DD	11,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MF 2 D	7,90 F
DISQUETTE 5"1/4 FUJI MD 2 HD	17,90 F
DISQUETTE 5"1/4 SELECT DF HD	14,90 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMIGA

DEPARTEMENT MEGASOFTS AMIGA

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

MEGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA vol. II Deflector + Artura + Cybernoid + Motor Massacre + Technocop	299 F
FORCE MAGIQUE Panthère Rose + Western Games + Clever + Vampire Empire	245 F
MEGA PACK Winter Olympiade + Plutos + Suicide + Second Out + Froostbyte	239 F
PRECIOUS METAL Xenon + Arkanoid II + Crazy Car + L'Arche du Cap Blood	245 F
PREMIER COLLECTION Nebulus + Netherworld + Exolon + Zynaps	245 F
STAR WAR TRILOGY Star War + L'Empire Contre-Attaque + Le Retour du Jedi	249 F
SUPER QUINTET Passager du Vent 1 et 2 + Bivouac + Bubble Ghost + Warlock Quest	269 F
TRIAD Barbarian + Starglider + Defender of the Crow	299 F
EUROPEAN DREAMS Teenage Queen + Bono + Billiard Simulator + Action Service	259 F
AMERICAN DREAMS Super Ski + Hostages + Operation Neptune + Bubble Ghost	259 F
JUSTICIERS Robocop + Dragon Ninja + Rambo III	239 F
MASTER COLLECTION Football Manager II + Nigel + Hot Shot + Marble Madness	239 F
THRILL TIME Buggy Boy + Space Harrier + Bomb Jack + Live + Thunder + Beyond + Battle Ship + Ikan	259 F

NEWS MEGASOFTS

ADIDAS BEACH VOLLEY	269 F
ALTERED BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	239 F
CAPONE (Comp. West Phas.)	195 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DYNAMITE DUX	249 F
FALCON MISSION	219 F
GREAT COURT	259 F
INDY ADVENTURE	249 F
IRON LORD	269 F
MYSTERY OF THE MUMMY	249 F
P.O.W. (Comp. West Phas.)	199 F
POWER DRIFT	259 F
ROLLER COASTER RUMBLER	229 F
SHADOW OF THE BEAST	299 F
SHINOBI	199 F
SHUFFLE PUCK CAFE	199 F
STEEL	199 F
STRIDER	249 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	219 F
XENON II MEGABLAST	229 F
STUNT CAR	245 F
HILLSFAR	269 F
NORTH ARO SOUTH	259 F
SKIOOO	235 F
LE FETICHE MAYA	239 F
LES VOYAGEURS DU TENPS	245 F
ASTERIX	249 F
CHAMBER OF SHAOLINO	249 F
SIM CITY	259 F

JEUX D'ARCADE

ACTION SERVICE	279 F
AFTER BURNER	245 F
ASTAROTH	229 F
BAAL	179 F
BANGKOK KNIGHT	199 F
BATTLE VALLEY	169 F
BIO CHALLENGE	169 F
BUMPY	199 F
CASTLE WARRIOR	245 F
DRAGON NINJA	245 F
DRAGON LAIR	429 F
DOUBLE DRAGON	189 F
FLYING SHARK	190 F
FORGOTTEN WORLD	199 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
G.I.G.N.	219 F
H.K.M.	149 F
INDY ARCADE GAME	249 F
JUNGLE BOOK	229 F
LAST DUEL	149 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
OPERATION WOLF	239 F
PAC LAND	179 F
PAC MANIA	169 F
PERMIS DE TUER	189 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROAD BLASTER	219 F
ROBOCOP	245 F
ROGER RABBIT	229 F
SAVAGE	195 F
SILK WORM	199 F
SWORD OF SODAN	245 F
SKWEEK	155 F
TARGHAN	339 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TITAN	245 F

SIMULATION SPORTIVE

OALEY THOMPSON'S	219 F
GAMES WINTER	169 F
I.K.+	245 F
RICK OFF	245 F
PASSING SHOT	249 F
PURPLE SATURN OAY	229 F
SKAYE BALL	169 F
SOCCER MICROPROSE	239 F
SPEED BALL	229 F
STREET FIGHTER	199 F
SUPER SKI	219 F
VOLLEY BALL SIMULATOR	249 F
WIND SURF WILLY	199 F

SIMULATION PILOTAGE

944 TURBO CUP	239 F
CRAZY CAR II	245 F
FALCON	295 F
FERRARI FORMULA ONE	285 F
FIRE AND FORGET	245 F
F19 COMBAT PILOT	240 F
F19 INTERCEPTON	245 F
LOMBARD RALLYE	240 F
POWERDROME	235 F
SUPER HANG ON	249 F
T.V.F. HONDA	289 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	249 F
CONFLIT EUROPE	249 F
JEANNE D'ARC	279 F
LORD OF THE RISING SUN	295 F
OIL IMPERIUN	245 F
POPULOUS	249 F
WAR IN THE MIDOLE EARTH	245 F

JEUX DE SOCIETE

BATTLE CHESS	229 F
OAMES GRANO MAITRE	450 F
REVOLUTION FRANÇAISE	209 F
SCRABBLE	235 F
TEENAGE QUEEN	245 F
TRIVIAL PURSUIT	199 F

JEUX D'AVENTURE

BARO'S TALE 2	249 F
BLOOO WYCH	249 F
OUNGEON MASTER	219 F
EXPLORA II	325 F
F.O.F.T.	269 F
HEROES OF THE LANCE	219 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	239 F
MEURTRES A VENISE	249 F
MILLENIUN 2.2	249 F
QUEYE OE L'OISEAU	249 F
ROCKET RANGER	305 F
SKRULL	219 F
SLEEPING GOOD LIES	229 F
THE KRYSTAL	279 F
ZACK MACK KRACKEN	245 F

EDUCATIFS

BIG BEN	250 F
BOSSE DES MATHS	220 F
ENIGME A OXFORD	290 F
Folle Lecture OON QUICHOTTE	250 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

TRAITEMENT DE TEXTE

BECKER TEXT	790 F
EXCELLENCE	2450 F
KING WORDS 2.0	560 F
PRO WRITE	1050 F
TEXTCRAFT +	750 F

MISE EN PAGE

PAGE SETTER	780 F
PROFESSIONAL PAOE	3990 F
PUBLISHING PARTNER	2490 F

BASE DE DONNEES

DATAMAT	485 F
SUPERBASE PERSONAL	395 F
SUPERBASE PROFESSIONAL	1490 F

TABLEURS

MAXIPLAN 500	1290 F
MAXIPLAN +	1900 F
VIP PROFESSIONAL	1390 F

GRAPHISME

AEGIS ANIMATOR	850 F
AEGIS DRAW 2000	2190 F
AEGIS IMPACT	790 F
AEGIS VIDEOSCAPE 30	1170 F
ANIMATE 30	1290 F
COMIC SETTER	690 F
DELUXE PAINT 3	590 F
DESIGN 3D	900 F
DIGIPAINT II	890 F
DIGIVIEW GOLD	2190 F
FANTAVISION	499 F
GRABBIT	289 F
MODELER 3D	790 F
PAGE FLIPPER	900 F
PAGE FLIPPER + F/X	1350 F
PHOTOLAB	1195 F
PHOTON PAINT II	990 F
PRINT MASTER +	390 F
THE GALLIGRAPHER	910 F

VIDEO

AEGIS VIDEO TITLER	1050 F
DELUXE VIDEO	660 F
DELUXE PRODUCTION	1900 F
PRO VIDEO +	2290 F
TV TEXT	900 F
TV SHOW	900 F
VIDEO GENERIC MASTER	790 F
VIDEO WIPE MASTER	890 F

MUSIQUE

AEGIS AUDIOMASTER II	850 F
AEGIS SONIX	590 F
AMAE	650 F
DELUXE MUSIQUE	990 F
Dr T's	1990 F
MUSIC STUDIO	319 F
PERFECT SOUND	750 F
STUDIO 24	1200 F
SYNTHIA	690 F
TRACK 24	495 F

LANGAGES

BASIC GFA 2.0	750 F
DEVPACK 2.0 ASS	650 F
K SEKAASS	790 F
LATTICE C v 5.0	2590 F
LATTICE C++	4170 F
MCC PASCAL 2	800 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE ATARI

DEPARTEMENT MEGASOFTS ST : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les 15 premiers jours d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.
- LES TARIFS MEGASOFTS remplacent les tarifs publiés dans notre catalogue de logiciel ci-après.

MEGA COMPILATIONS

ALBUM ACTION ST vol. 2 Deflector + Artura + Cybernoid + Motor Massacre + Technocop	295 F
ALBUM TRIAD vol. 1 Starglider + Defender of the Crown + Barbarian (PSY)	295 F
ALBUM TRIAD vol. 2 Menace + Tetris + Baal	295 F
BUGGY BOY COMPIL' Buggy Boy + Tetris + Thundercats + Beyond the Ice Palace + Battle Ship	299 F
CLASSIQUES vol. 1 Invaders + Glutton + Breakout	250 F
DUO PACK Space Racer + Bob Winner	199 F
GIANTS DE GOLD Out Run + Gauntlet II + 1943 + Street Fighter	279 F
HIT DISK vol. 1 Gold Runner + Jupiter Probe + Slaygon + Karate Kid 2	269 F
HIT DISK vol. 2 Time Bandit + Major Motion + Tanglewood + Leatherneck	269 F
LES GUERRIERS TNT + Altair + Prohibition	239 F
OCEAN 5 STARS Enduro Racer + Barbarian + Crazy Car + Wizzball + Rampage	239 F
PRECIOUS METAL L'Arche du Cap Blood + Super Hang on + Xenon + Arkanoid II	249 F
PREMIERE COLLECTION Nebulus + Netherworld + Zynaps + Exolon	249 F
SIMULATION HITS 944 Turbo Cup + Space Racer + Mach 3	249 F
STARS vol.1 Didact English + Prohibition + Bivouac + L'Arche du Cap Blood	199 F
STAR WARS TRILOGY Star Wars + L'Empire contre-attaque + Retour du Jedi	249 F
STORY SO FAR vol. 1 Beyond the Ice Palace + Buggy Boy + Ikari Warrior + Battle Ship	199 F
STORY SO FAR vol. 3 Thundercats + Bomb Jack + Space Harrier + Live & Let Die	199 F
SUPER QUINTET Bubble Ghost + Warlock Quest + Bivouac + Passager du Vent 1 et 2	269 F
LES VAINQUEURS Forgotten World + Blasterads + Last Duel + Tiger Road + Thunder Blade	249 F
LES JUSTICIERS Dragon Ninja + Robocop + Rambo III	239 F
EUROPEAN DREAMS Teenage Queen + Bobo + Billiard Simulator + Action Service	259 F

NEWS MEGASOFTS

ALTERED BEAST	199 F
ASTERIX Le coup du Menhir	245 F
B.A.T.	249 F
BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	189 F
CHAOS STRIKE BACK	155 F
CHICAGO 90	249 F
DOGS OF THE WAR	199 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DYNAMITE DUX	199 F
EYE OF HORUS	249 F
FERRARI FORMULA ONE	245 F
GARY LINEKERS HOT SHOT	199 F
GHOST'N GOBELINS	189 F
GREAT COURTS	259 F
GUERILA WAR	179 F
KARATEKA	199 F
KNIGHT FORCE	209 F
LASER SQUAD	219 F
LAST NINJA 2	249 F
MAUPITI ISLAND	245 F
OIL IMPERIUM	249 F
PAPER BOY	179 F
PORTES DU TEMPS	240 F
POWERDRIFT	259 F
PRENIDENT IS MISSING	239 F
ROLLER COASTER	229 F
SCENARIO POPULOUS	199 F
SHINOBI	199 F
STEEL	199 F
STRIDER	249 F
STUNT CAR	229 F
TERRY'S BIG ADVENTURE	229 F
TIME OF LORE	219 F
VERMINATOR	219 F
WEC LE MANS	199 F
WEST PHASER	299 F
XENON II	229 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	249 F
NORTH AND SOUTH	299 F
XENOPHOBE	269 F
ADIDAS BEACH VOLLEY	249 F
CONTINENTAL CIRCUS	249 F
SUPER WONDER BOY	199 F
RED STORM RISING	269 F
CHAMBER OF SHAOLING	249 F
POWER DRIFT	259 F
DARK CENTURY	325 F
LA FETICHE MAYA	219 F

JEUX D'ARCADE

1943	179 F
ACTION FIGHTER	259 F
ACTION SERVICE	199 F
AFTER BURNER	245 F
AIRBORNE RANGER	229 F
A.P.B.	199 F
ARTURA	179 F
ASTAROTH	999 F
BARBARIAN II	139 F
BIO CHALLENGE	195 F
BLOODY MONEY	245 F
BUMPY	185 F
CASTLE WARRIOR	199 F
CYBERNOID II	245 F
DOUBLE DETENTE	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F
DRAGON NINJA	199 F
ELIMINATOR	179 F
FIRE AND FORGET	269 F
FORGOTTEN WORLD	219 F
FRIGHT NIGHT	199 F
GALACTIC CONQUEROR	245 F
GAME OVER II	189 F
GENIUS	199 F
GIGN OPERATION JUPITER	240 F
N.A.T.E.	199 F
LAST DUEL	219 F
LED STORM	199 F
LIVE AND LET OIE	169 F
MATA HARI	189 F
MENACE	219 F
MR ELI	249 F
NEW ZEALAND STORY	199 F
OPERATION NEPTUNE	245 F
OPERATION WOLF	189 F
PAC LAND	189 F
PAC MANIA	189 F
PERMIS DE TUER	199 F
PURPLE SATURN DAT	235 F
RAINBOW WARRIOR	229 F
RAMBO III	179 F
RENEGADE	189 F
RICK DANGEROUS	259 F
ROBOCOP	195 F
SALOMON KEY	199 F
SAFARI GUNS	279 F
SPEED BALL	239 F
SUPERMAN	239 F
TARGHAN	245 F
TIGER ROAD	159 F
TINTIN SUR LA LUNE	220 F
TITAN	249 F
VICTORY ROAD	179 F
VIGILANTE	149 F
WANTED	279 F
WEIRD DREAMS	235 F
WHIRLIGG	179 F
XYBOTS	239 F
ZYNAPS	179 F

SIMULATIONS SPORTIVES

3D POOL	229 F
BANGKOK KNIGHT	219 F
BILLIARD SIMULATOR	199 F
DALEY THOMPSON'S	179 F
GREAT COURTS	259 F
INTERNATIONAL KARATE +	179 F
INTERNATIONAL RUOBY	195 F
KICK OFF	255 F
MICROPROSE SOCCER	240 F
PASSING SHOT	249 F
RUN THE GAUNTLET	199 F
SHUFFLE PACK CAFE	199 F
SUPER SKI	219 F
THE GAMES SUMMER	195 F
VOLLEY BALL SIMULATOR	235 F
WIND SURF WILLY	199 F

GENERAL

PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.98

LE GRAND SPECIALISTE ATARI

DEPARTEMENT MEGASOFTS ST : L'ENFER DU JEU

SIMULATIONS DE PILOTAGE

944 TURBO CUP	196 F
AFRICAN RAIDER	230 F
CRAZY CARS 2	245 F
F15 STRIKE EAGLE	195 F
F18 COMBAT PILOTE	229 F
FALCON	299 F
FALCON MISSION DISK 1	219 F
FLIGHT SIMULATOR II	370 F
GUNSHIP	239 F
JET	379 F
KENNEDY APPROACH	219 F
LOMBARD RALLY	195 F
PROWER DROME	219 F
RVF HONDA	259 F
TEST DRIVE	285 F

JEUX DE STRATEGIE

ARCHIPELAGOS	249 F
ELITE	219 F
F.O.F.T.	295 F
JEANNE D'ARC	279 F
MILLENIUM 2.2	199 F
POPULOUS	249 F
SENTINEL	179 F
SILENT SERVICE	319 F
WAR IN THE MIDDLE	229 F

JEUX DE SOCIETE

CHESS MASTER 2000	319 F
DAMES GRAND MAITRE	249 F
HOLLYWOOD POKER PRO	245 F
MAXI BOURSE	209 F
SCRABBLE DELUXE	219 F
TEENAGE QUEEN	199 F
TRIVIAL PURSUIT	195 F

JEUX D'AVENTURES

A 320	195 F
BARD'S TALE	219 F
BLOOD WYCH	245 F
DRILLER	179 F
DUNGEON MASTER	239 F
EMMANUELLE	219 F
EXPLORA II	329 F
GALOREGDN'S DOMAIN	195 F
HEROES OF THE LANCE	219 F
KING OF CHICAGO	245 F
KULT	375 F
MEURTRES A VENISE	240 F
MORTEVILLE MANOR	169 F
MISTERY OF THE MUMMY	249 F
PIRATES	219 F
QUETE DE L'OISEAU	240 F
ROCKET RANGER	269 F
ZAK MC KRACKEN	240 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

CYBER CAD vers. 1.0	295 F
CYBER CONTROL	395 F
CYBER PAINT 2	695 F
CYBER SCULT	695 F
CYBER STUDIO	800 F
CYBER TEXTURE	695 F
CYBER UNISPEC	595 F
DEGAS ELITE	219 F
EASY DRAW 2	730 F
GFA RAYTRACE	495 F
PRINCE MASTER +	440 F
SPECTRUM 512	695 F
STAD	800 F
ZZ 3D	4100 F
ZZ DRAFT	495 F
ZZ FUN FACE	300 F
ZZ LAZY PAINT	995 F
ZZ ROUGNT	490 F

TRAITEMENTS DE TEXTE

1st WORD +	990 F
BECKER TEXT 2	790 F
EVOLUTION	1290 F
FONTZ !	298 F
REDACTEUR	590 F
SIGNUM 2	1450 F
TEXTOMAT	390 F
WORDUP	699 F

TABLEURS + BASES de DONNEES

CALCOMAT II	595 F
DATAMAT	390 F
LDW POWER	1490 F
PACK BUREAUTIQUE 520	590 F
PACK BUREAUTIQUE 1040	1290 F
SUPERBASE	995 F
SUPERBASE PRO	1490 F
SUPERBASE PRO 3.0	2490 F

MISE EN PAGE

FLEET STREET PUBLISHER	990 F
PUBLISHING PARTNER JUNIOR	990 F
PUBLISHING PARTNER MASTER	2490 F
TIMEWORKS PUBLISHER	1150 F

LANGUAGES

BASIC GFA 3.0	750 F
BASIC OMICRON	990 F
CAMBRIDGE LISP	1890 F
DEVPACK 2	L750 F
F PROLOG	1000 F
GFA ASSEMBLEUR	590 F
I LISP	1000 F
INTERPRETEUR C vers. 2.0	595 F
JUMBO PACK GFA 3.0	790 F
LATTICE C	840 F
MARC WILLIAM'S C	1500 F
OSS PASCAL	800 F
PROFIMAT ASS	495 F
STOS COMPILER	249 F
STOS GAME CREATOR	370 F
STOS MAESTRO	299 F
STOS SPRITE 600	199 F
WERKS	360 F

COMPTABILITE

COMPTA JAGUAR	1990 F
COMPTA MEMSOFT	1950 F
GEST INTEGRALE	3330 F
LE COMPTABLE 2	790 F
LE GESTIONNAIRE	590 F
MODULE VENTE	1137 F

LOGICIELS MUSIQUE

LES SEQUENCEURS

CREATOR	3260 F
CUBASE	4000 F
NOTATOR	3890 F
PRO 24 III	2650 F
STUDIO 24	1150 F
TRACK 24	590 F

LES EDITEURS DE PARTITIONS

MASTER SCORE	2900 F
MUSIGRAPH	1200 F

LES EDITEURS DE SON

MUSIC CONSTRUCTION SET	290 F
MUSIC STUDIO	315 F
S900 PRO EDITOR	1600 F

EDUCATIFS

ANGLAIS CONFIRME	245 F
ANGLAIS DEBUTANT	245 F
ANGLAIS TOP NIVEAU	245 F
ASSOCIE	249 F
ATLAS	330 F
AUX ORIGINES DE LA VIE	199 F
AU TEMPS JADIS	199 F
BALADE A COLOGNE (5e/3e)	250 F
BALADE BIG BEN (5e)	250 F
BALADE A SEVILLE (6e/5e)	250 F
BALADE OUTRE-RHIN (6e/5e)	250 F
BAMBINOURS	249 F
BARRE L'INTRUS	249 F
BOSSE DES MATHS	220 F
CODE FACILE	230 F
DIDACT ENGLISH (4e/3e)	199 F
DIDACT ENGLISH LYCEE NTS	199 F
ECRIRE SANS FAUTES	245 F
EDUCATIF PRIMAIRE	210 F
ENIGME A MADRID (4e/3e)	250 F
ENIGME A MUNICH (4e/3e)	250 F
ENIGME A OXFORD (5e/4e)	250 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE	220 F
GEOMETRIE	230 F
HISTOIRE DE MAISONS	220 F
HISTOIRE DE VILLES	230 F
IL ETAIT UNE FOIE	230 F
J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE	199 F
J'APPRENDS L'HEURE	199 F
JE COLORIE	199 F
JE DECOUVRE CHIFFRES ET LETTRES	199 F
JE RECONSTITUE LES FABLES	199 F
LANGUE FRANÇAISE	245 F
LES MILLE ET UN VOYAGES	290 F
LE PETIT LECTEUR	290 F
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	220 F
MATHS 6e	220 F
MATHS 6e/5e	325 F
MATHS 4e	245 F
MATHS 3e	245 F
MATHS 3e	320 F
MATHS 2e	220 F
MATHS 1re	220 F
MELODIK	195 F
MICROBAC ANGLAIS	225 F
MICROBAC FRANÇAIS	225 F
MICROBAC ESPAGNOL	225 F
MICROBAC GEOGRAPHIE	225 F
MICROBAC HISTOIRE	225 F
MICROBAC MATH/CE	225 F
MICROBAC MATH D	225 F
MICROBAC PHYSIQUE CHIMIE	225 F
MIRELA	199 F
MULTI COURS 6e	245 F
MULTI COURS 5e	245 F
MULTI COURS 4e	245 F
MULTI COURS 3e	345 F
OBJECTIF EUROPE 4e/3e	220 F
OBJECTIF FRANCE 5e/4e	230 F
OBJECTIF MONDE 6e	330 F
OBJECTIF MONDE 5e	220 F
ONCE UPON A TIME	220 F
ORTHOGUS	245 F
PETITE COLORIAGE MALINS	149 F
ROOT ET MASTICO	159 F
ROMAN POLICIER	199 F
TROUBADOURS	229 F
TRICAROND	195 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	220 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matenel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441)

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matenel désire en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le reglement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre)

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le tion de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer. Informatisée.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
  50 F pour les accessoires, les imprimantes et les disquettes vierges.
  120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-a-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commende

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre

Je choisis de régler par :

☐ Contre-remboursement ☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ____ Date expir CB ____

NOM Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél

GEN. 4 / 12-89

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ____

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date ____ Signature

Pour les mineurs la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 5000 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS FONT CONFIANCE

OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, règlement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. DESRIAC ou M. ALVAREZ, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;

7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

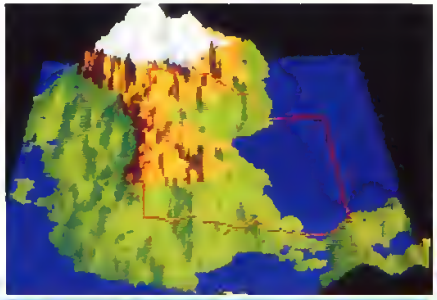
En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

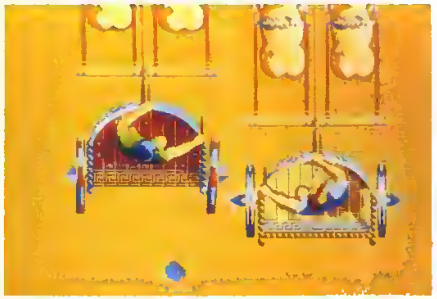
coup trop dur au début, mais c'est à ce moment que Psygnosis propose une idée géniale. Lorsque vous venez de perdre une vie, si vous ne touchez à rien, l'ordinateur refait, avec votre nouveau robot, tout ce que vous avez fait avec le précédent. Vous pouvez le laisser faire, et ne reprendre la main que juste au moment où vous avez fait votre erreur. Génial, non?

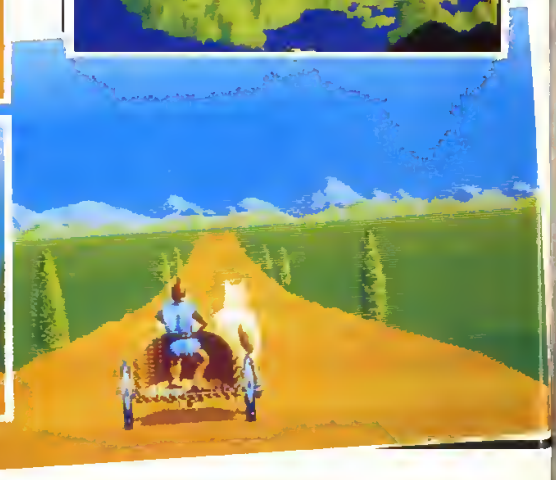
CARTHAGE

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

Voilà un programme qui va vous montrer l'évolution de Psygnosis. Car, pendant que les autres compagnies sortent des tonnes de softs, eux préfèrent faire de la recherche fondamentale, c'est-à-dire rechercher de nouvelles techniques qu'ils mettront en application dans un jeu prochain. Le mois prochain, nous vous parlerons davantage de ceci, et nous vous montrerons les techniques que Psygnosis utilisera demain. Bref, Carthage est un jeu, qui vient de l'expérience acquise en un an sur la recherche concernant les fractals. Attention, cette technique n'est pas utilisée pour le jeu lui-même, mais plutôt pour obtenir un superbe effet au niveau de la carte.
Carthage est un jeu de stratégie, une sorte de wargame comprenant des phases d'action. Ce qu'il y a d'original, c'est que la carte du lieu, où se déroule l'action, est entièrement en fractal. Placez votre curseur en un endroit, cliquez, et après quelques secondes de calcul, vous obtenez une vue superbe du lieu en question. C'est sur cette carte que se dérouleront les phases tactiques. Quant à l'action, nous n'avons vu qu'une seule partie pour le moment. C'est ce que l'on pourrait appeler Outrun Peplum. Vous dirigez un char sur une route assez irrégulière, et devez rattraper un à un les chars ennemis. Evitez de sortir de la route, sans quoi vous easserez une roue, et le jeu sera terminé pour vous. Durant cette phase, le jeu est vu de derrière, comme dans Outrun, mais dès que vous arrivez à la hauteur d'un adversaire, on passe en vue du dessus. Il vous faut alors, soit utiliser votre arme ou votre fouet pour virer le conducteur de l'autre char, soit déchiqueter les roues de son char, grâce aux pointes qui se trouvent sur vos roues.
Carthage s'annonce comme l'un des jeux d'arcade/stratégie les plus beaux du genre.







Advanced Dungeons & Dragons®

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME

HEROES OF THE LANCE

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 SPECTRUM ET AMSTRAD cassette et disquette
IBM PC ET COMPATIBLES
AMIGA, ATARI ST

Dans le monde mystique de Krynn huit compagnons courageux font face aux monstres maléfiques aux morts vivants et au vieux dragon Khisanth en partant à la recherche des précieux disques de Mishakal

A FORGOTTEN REALMS™ ACTION ADVENTURE

HILLSFAR

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET COMPATIBLES

Une ville du monde ludique des Forgotten Realms magiques riches en aventures et en défis
Chaque visite que vous faites à HILLSFAR est une expérience passionnante et différente. Partez à la découverte de la ville, à la rencontre de personnages dans les rues ou dans les pubs et vivez une aventure ici y en a plusieurs!

A FORGOTTEN REALMS™ FANTASY ROLE-PLAYING EPIC, VOL. 1

POOL OF RADIANCE

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET COMPATIBLES
AMIGA ATARI ST

La ville de Phlan est envahie par les monstres et c'est à vous de découvrir l'identité de la force maléfique qui les contrôle et de les détruire. Le jeu est délirant et les graphismes superbes le tout dernier jeu le plus réussi en matière de fantasy games.

A FORGOTTEN REALMS™ FANTASY ROLE-PLAYING EPIC, VOL. 2

CURSE OF THE AZURE BONDS

DISPONIBLE SUR
CBM 64/128 DISQUE
IBM PC ET COMPATIBLES

Pris au piège, capturé et frappé au point de tomber dans l'inconscience vous vous réveillez et découvrez que vous êtes tatoué de 5 marques bleues sur votre bras droit Leur pouvoir mystique paralyse votre volonté et lorsqu'elles se mettent à briller vous devez obéir à toute leurs ordres
Aucun pouvoir magique ne détruit ces liens, aucune prière ne réussit à les supprimer Rentrez dans les Forgotten Realms, découvrez ce mystérieux pouvoir et reprenez contrôle de votre destin

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS FORMATS.

U.S. GOLD

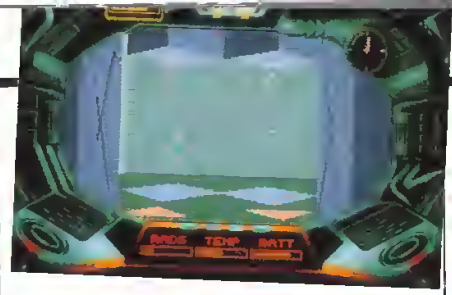
SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél : 16 (1) 46 98 99 00

INFESTATION

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre



Infestation est le nouveau programme de l'auteur de Voyager. Il s'agit une nouvelle fois d'un jeu en 3D, et c'est encore de la science-fiction. D'ailleurs, le scénario est assez pompé sur Alien ou Aliens. C'est simple, vous êtes largué sur une planète peu accueillante à l'atmosphère irrespirable. La seule chose que vous sachiez, c'est que la colonie qui s'y trouve ne répond plus depuis quelques temps. Vous allez rapidement découvrir qu'une race extra-terrestre très dangereuse a envahi la base, et vous allez devoir vous en débarrasser. Le meilleur moyen serait de détruire tous les oeufs, qui sont sur le point de donner naissance à de nouveaux monstres. Pour cela, il vous faudra bloquer les parois des salles où se trouvent les extra-terrestre, et ne pas hésiter à les gazer! Si ceci paraît simple à dire, il n'en est rien quand il s'agit de le faire. Infestation est avant tout un jeu d'aventure et de réflexion, dans lequel vous allez devoir trouver certains objets, et les utiliser correctement. La vue obtenue est entièrement en 3D, et est plus ou mois limitée, selon le lieu où l'on se trouve. A l'extérieur ou dans les pièces, où l'atmosphère est irrespirable, vous portez votre casque, ce qui limite votre champ de vue. En plus, l'ambiance sonore est alors étouffante, puisque vous entendez alors constamment votre souffle. Dans les zones respirables, vous pourrez retirer votre casque, et dans les conduits d'aération, il vous faudra ramper! Bourré d'options géniales, Infestation est l'un des softs incontournables de cette fin d'année, pour ce qui est des jeux d'aventure du genre. Sur ce coup-là, les gens comme Incentive sont carrément largués! A noter la superbe présentation du jeu, à la Psygnosis, comme d'habitude.

STRYX

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: décembre

Voilà le nouveau Psyclapse, la gamme pour les produits normaux de Psygnosis. Seulement, il y a désormais un problème. Classer un produit comme Stryx semble difficile, tellement il est bon. Pourquoi ne mérite-t-il pas le label Psygnosis? S'il ne le mérite pas, que doivent être les prochains Psygnosis? En effet, Stryx est à mon goût l'un des meilleurs programmes de la compagnie, en tout cas sur le plan de la jouabilité. Côté réalisation, c'est très bien fait et original, puisque les sprites sont petits et très bien animés (ça change de Barbarian!). Stryx commence par une présentation à vous couper le souffle. Ensuite, vient le jeu qui se compose de trois parties. Au début, c'est un peu comme Obliterator, mais en plus petit, avec tout plein de choses à ramasser un peu partout. Dans la seconde partie, vous naviguez sur une jetbike, sorte de moto-gravitationnelle, et devez traverser bien des couloirs jusqu'à la sortie de cette zone, de manière à arriver à la troisième partie, dont je ne vous dirais rien... Accompagné d'une musique entraînante, Stryx est magnifique et très prenant, et comblera les fans d'action.

APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"
Le retour de Jérôme Lange

MYSTERE
ACTION
EXOTISME

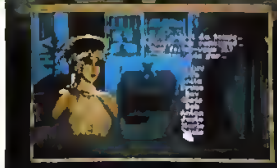
Ecrans ATARI ST

Lankhor

MAUPITI ISLAND

ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART
289 F Prix Conseillé Atari et Amiga



CHASE H.Q.

Elu jeu d'arcade de l'année* Maintenant pour votre micro.

*Source A.M.O.A.

AMSTRAD · ATARI ST · CBM AMIGA
SORTIE NATIONALE PREVUE LE 4 NOVEMBRE

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

ocean